Dollybird

vol.12

人形作家

恋月姫 —— 6

HARAJUKU DOLLS EXHIBITION

ドールアーティスト

齋藤香織 —— 22

Little Princess —— 28

カニホル —— 34

雨森ひろこ（こぐま座）—— 40

蜜蜂けいと —— 46

夢幻堂 —— 52

SILVER BUTTERFLY —— 58

Honey Meryl —— 64

Dolls Drug Kingdom —— 70

Wisteria Lodge & ルリハ —— 76

Daisy-D & みつばち@BabyBee —— 82

Alfort —— 89

人形造形師

荒木元太郎 —— 100

ハンス・ベルメール『First Doll "Die Puppe"』
(ホビージャパンMOOK「S.M.H.vol.11 関節人形」より転載)

人形進化論

ハンス・ベルメールが球体関節人形を発表してから65年。
いま日本では、創作人形とホビードールというふたつの「人形」が、
それぞれに進化し、混ざり合い、大きなうねりとなっています。
別々のルートを辿ってきた人形がたどり着く先に何があるのか。
なぜ私たちは人形に惹かれるのか。なぜ人形をつくるのか。
人形に情熱を注ぐ作家たちの本音に迫ります。

人形作家 恋月姫

人形作家「恋月姫」が
ドール業界に与えた衝撃はいかほどのものか。
98年に出版された作品集『人形姫』以降、
ドールの世界はめまぐるしい変化を遂げます。
恋月姫が発表した、少女人形は
現在のホビードールの主流として根付き、
幅広く進化してゆきました。
しかし、どれだけ進化しても、
決して到達できないのが、恋月姫の世界。
なぜ人は恋月姫の人形に息をのむのか。
その魅力に迫ります。

人形作家

恋月姫 インタビュー

■魂が置かれる人の形

——恋月姫さんが創作人形作家という道を選ばれた経緯を教えてください。

恋月姫　私の場合はこれだというきっかけというよりは、何かずっとそういう道を歩いてきたように思います。振り返って考えてみると、いろんなところで人形に対して「これかな」と思っていながらずっと来ていて…。ある日創作人形というものを目にして、こういうものもあるんだと…、それからでしょうか。時代的にもちょうど創作人形が注目されたりしていて、ずっと共に歩いてきた感じがするんですよ。

——お人形を作られる以前にも、何かそういったものづくりを？

恋月姫　はい。もちろんそうですね。いろいろ絵を描いたり、版画をやってみたりしていましたし、自分でもちょっと人形っぽいのを作ったりもしていたんですけどね。絵も結局、人形のような、人のカタチばかり描いていましたね。どうして人型が好きなのか分からなかったんですけど、そうして描いているうちに…、自分を投影するものとして人の形もあり、その周りの風景として空間がありという形が見えてきて。人の形といっても、いわゆる遊び人形という感覚じゃなくて、魂の形が少女の形であったり、少年の形であったりするのが自分の自己投影した人形だったり、そういう意味での人型です。

——「人」の型に興味があったのですか？

恋月姫　少女の頃って、お絵描きで女の子の絵とか描くじゃないですか。そんな感じ、ずっとそんな感じで女の子の絵しか描かなかったんですよね。風景画とか、物とか、全然興味がなくって。人の形しか描きたくないんですよ。その流れで人形というものに出会って、私が好きな、作りたい人形というのは…、つまり興味のあるものは、やっぱりそこに何か自分の魂と引き合うものがあるんです。逆に、魂が置かれる人の形にしか興味がないから、普通のいわゆるドールは本当に遊び人形だと思っています。

——それは別物として？

恋月姫　別なもので、おもちゃはおもちゃで別のものとして思っているので。そこには何の関係性もないんですよ。嫌いじゃないですけど、特に子どもの頃たくさんお人形遊びをしたというわけもないですし。昔流行ったミルク飲み人形とかは持っていて遊んだりもしたけれども、いつの間にか忘れ去られてなくなっていったかな。他の人よりも人形にそんなに興味があるわけでは無かったように思います…。

——幼少期のいわゆる人形遊びはあっさりと卒業されたのですね。

恋月姫　そうですね。だから、人形というものにのめり込んで行ったのは、大体高校生くらいの頃。ちょっと魂が入れ替わるというか、そういう時に、成長の過程で…今までの自分と違う自分になり、そこでちょっと興味を持つ物が変わってくるじゃないですか。その時に、はっと思ったのが、お人形だったように思うんです。人形そのものというか、人形（みたいなもの）の中に見た感じがするんですけど…、じゃあそれが何だったのか。人形の絵だったのか、写真だったのか、定かではないんですよ。ただ、大体絵画の中にそういう人形っぽい感じのものを発見して、それがすごく好きでしたね。今でも好きですよ。どうしようかなと思ったときにお手本になるのは、やっぱり絵画ですね。特にビクトリアン絵画とか、ロココとかのああいう、女の人、好きですよね。

——絵を見ていてインスピレーションを？

恋月姫　うーん。インスピレーションはいつでもどこでも何かあるんですよ。突然ふっとそこに見えてくるので。だから、常にそういうものの中から吸収しているんじゃないかなと思うんですよ。それがふっと急に形が目の前に見えて、そこを読めるんですけどね。ここがこうなっているのかと自分の頭の中を読めるんですけど、それを絵にすると無くなってしまう。

——頭の中に見えているのですか。

恋月姫　こう…このへんに（眉間の先あたり）浮かぶのですよ。立体で浮かんでいて、それを絵にしようとすると、違う。だから、あまり絵にしないで直接形にするんですけど、時間がかかるものですから、違うものがいつも出来てきてしまう。つまり、常に先のものが頭の中にあり、それを形として投影したものが外に出るという感じなので、出来上がりがないんですよ。現在頭の中にいる姿とは違うものができたけど、まあこれはこれで（笑）、というか、こうなっちゃったか…と。もう毎回そんな感じで作っている気がします。

——頭の中にある子も変わっていったりするのですか？

恋月姫　きっと変わるんでしょうね。人形の形にしようと手をうごかしているうちに、何かいろいろ変容して、分からなくなってくることがよくあるんです。そうなったときに、頭の中の子に戻って、眺めてみて…、はい、あなたでしたかという感じ（笑）。毎回そういうふうにしながら、作っているので。きっと元は1つの形のものなんじゃないかなと。

——じゃあゴールというか、究極的に作りたいものはその子ただ一人ということですか？

恋月姫　ひとつのものが分裂しながらいろんなものになっていくという。私はそういうイメージで捉えているんですよ、作っているものを。だから、1つの型でいろいろ物を作るし、型も変えて行ったりもしても、1つの魂のものを表現している気がするんですよね。それはやっぱり私たちが生きているこの魂は何かというのにつながってくるんですよ。そう考えると、私はもしかして今1人だけれども、実はいっぱいいるのかもしれないとか思ったりもするのね。自分というのは中にもあるし、外にもあるし、こういう人かもしれないし、こういう人でもあっていいなとか。だから、それをお人形にどんどん出していけるんですよ。そうしていって生まれていく。私の中では何個作っても終わらない作業のような気がするんですね。

——何となく女性特有な考え方のような気がします。

恋月姫　そうかもしれない。細胞分裂みたいに生み出して行く。生き物じゃないもの。人形は生きたり死んだりはしないから、常にいろんなところに存在できるんですよね。いろんな時代に行ったり、いろんな人のところに行って。その人形を見た人がどう考えるか、どう感じるかもそれぞれ違っていてもいいと思うんです。ただ、すべての人形の魂は1つなので、どこかつながっている。だから、いろんなものを作ろうとしていても、その人形には必ず1つは何か影があるのね。それが1つ大事なところなので、つながっている影…って言うとおかしいんですけど、イメージとするのは、私の作った人形がすべて鎖の輪のように繋がっていて、その先にあるのが、頭の中にいる子なんです。そのイメージは平面じゃないので、やっぱり立体なのは確かなのですね。でも表現したいのは立体の次…というか。三次元の中で四次元を見ていくみたいなところがすごくありまして、ちょっと宗教に近いんですよ。人形宗教みたいな（笑）。

——人形を作り続けることで何かを見ようと？

恋月姫　魂が来たところは何かとか、行くところは何かとか、そういうところを人形に全部求めていくんです。そうすると、人形をつくっていくうちに、自然にそれが解決していくので…、それでなんとかやっているかなという。

■人形の究極はビスク

——恋月姫さんの人形といえば、『人形姫』で発表された、陶器（ビスク）の55cm前後のサイズが有名ですが、作風や方向性は初めから決まったのでしょうか。

恋月姫　[illegible]年。それまでは私はずっと絵を描いていて、立体は作っていなかったんですが、人形を作り始めてから立体の方がやっぱり自分の中でイメージするものに近いんだと思って、妙に納得して、のめり込みましたね。これだったんだと思って、それからはもうまっしぐらに人形を作りましたね。

——最初から頭にある形を立体で再現が出来たのですか。

恋月姫　そんなことはないですよ。錯誤というか、何個か作って、そういうのは職人でもなんでもそうですけど、経験ですから。経験して、ああ、この厚さは良くないなとか、この材料の方がいいなとか、そういう試行錯誤を何年か続けて。10年くらい経って、顔も全身も、ある程度こんな感じかなと思うようになった頃に、今度は質感のイメージの違いが気になって。当時はいわゆる創作人形は粘土かちりめんとかが割と主流だったの[illegible]と思って。

——ついにビスクにたどり着くんですね。

恋月姫　というか、人形の究極はビスクだと思っていました。ビスクを始めたのは今から12～13年前、'96年のことですね。私自身、昔からずっとビスクドールは仕事で扱っていたので、ビスクの質感が私の求めている人間の肌に近いとは思っていました。肌の質感、色の感じ…。日本人と白人では全然質感も肌の色も違うけれども、そういう違いも表現しやすいなと思ってはいたんです。人間を超えたものというか、生きていないものか、生きているものか分からないとか、そういうテーマとするものがビスクで表現したかった。それまでは油彩で描いていたので、やっぱりこの年齢とかは違うなと思い。あと、粘土はもろいので、長い目で見て保存的にちょっと強度が弱いかなと。昔から日本では胡粉塗りのものがありましたけど、市松さんとか。でも私の表現したい物はそういうのとしては違う、もっと臨場感のある物を求めていたので、やっぱりビスクにしたかったんですね。

——人を超えた存在、の質感を。

恋月姫　例えばアンティークビスクドールは100年以上も昔に作られたものなんですが、ビスクは1880年代が全盛期で、その頃に作られていて、それからパタッと作られなくなり、そのまま風化しかけた技術だったんですよ。私が粘土からビスクに移ろうとしていた頃、ビスクドールの技術は再現できないって言われたんです。かなり特殊だったらしく、すごく難しくて工房が残っていない。製法も分からないから、幻の技法って言われていたんです。それが10年[illegible]ドールの[illegible]をして、それから[illegible]やすい土とか[illegible]が提供されるようになったのですね。

——運命的なタイミングですね

恋月姫　その時に、やっぱり昔の職人さんが作っていたものを捉え、昔の人に敵い、ただ綺麗なお人形さんではない、何か魂のようなものを表現できるのではないかと思ったんです。ただかわいいお人形というのもピンとこないし、現代アート…というのも違うし、枠にはまらないものを作ろうと思って。ビスクの枠にはまらないのがこれからもっと突き詰めていきたいところ。

——何かの枠にはまらない存在でありたいと。

恋月姫　どのジャンルにも入っていいなと思って（笑）。逆に言えばジャンルが無いので、どこにも入れていただけるのがいいんじゃないかしら。私芸術が好きだからね。芸術すごいなと思って。昔高校を卒業したころ…その魂が入れ替わったころに、いわゆるポップアートカルチャーみたいなのがブレイクしたときがあったのね、アンディ・ウォーホルとか、現代アートでもおもしろいものが、びっくりするようなものが結構出てきて、シュールレアリズムとかね、活動されていて、それがすごく楽しかったんですよ。今までの絵画の良さから離れた哲学があるのかもしれないし、そこにすごくあこがれて、私も芸術を生み出そうかなと思ったんですね。そんな感じであまり自分の中では芸術やアートと、職人さんが作る工芸との境目が無いんですね。創造という意味での、クリエイトするものとしての差は無いのかなと。だから、私の作品を当てはめる枠は無いほうがいいなと思ってる。

■[illegible]

——作るという作業は辛いものなんですか？　それともむしろ気持ちが良いものなのですか？

恋月姫　基本的には楽しいものです。人によっては、造形が苦手とか、色づけ苦手な人もいるんですよ。磨きとか、細かい作業が苦手とか、石膏型が嫌いとかあるそうですけど、私は全部好きなので、どの行程も楽しいんですよ。何をやっていてもできます。お笑い見ていても、漫画見ていても出来ます。

——（笑）すごいですね。スイッチを切り替えることなく？

恋月姫　無いです。もう常にそのスイッチだから。

——常にオープンなんですね。

恋月姫　あまり生活感ないんですよ。人形製作ってすごく時間がかかるので、つくりながら映画観ていたりしますね。人形だけを作っていると本当人生何もできなくなっちゃうので、もったいないでしょう。たぶん、音も見るものも何も無かったら、堂々巡りで考えている。それはそれで、そういう時間もいいんですけど。

——いっそ、何か周りにいろいろある方がもっと出来たりする？

恋月姫　手が勝手に動いているし、やること決まっているもので。まあ映画は字幕が読めないので日本語じゃないとだめなんですけどね（笑）。だけど、行き詰まったものを作る時は苦しい。常に変わって行きたい私がいて、新しいものを作っていくということはすごく楽しいことなんですけど、いつも思ったように[illegible]になったけど[illegible]か、そういうのがすごく多いので、ついてくる人は辛いんじゃないかなと思ったりしますけど（笑）。

——助手の方が…ですね（笑）。

恋月姫　私は常に新しくしたい人だから、そういうやり直しはちっとも苦じゃないんです。作っているうちに、新しいものや、とにかく違うものがそこに見えて来ちゃうと、すぐに変えたくなるんですよね。

——途中で路線変更してしまうんですか？

恋月姫　「あ、何かこれ違うものになっちゃうかもしれない」と思ったら、違うものに変えちゃう。だから、あまり長い作業が出来ないんです。でも、やっぱり人形はすごく長い時間をかけて作るので、そこを変えないで行かなくてはならない、という時はとても辛いです。作ること自体はすごく楽しいんですけどね。あとは、時間に追われるのが嫌ですね（笑）。でも、締め切りがないとできない。進まない。やらなくていいから、やりたいときにやるのが本当はいいんですけど…。あとは疲れるとできないから、常にしっかり休むことを心がけて過ごしています。健康じゃないとできないので。

——体力あっての製作ですからね。

恋月姫　体力と…筋力。あとは結構、精神力が必要ですね。気持ち的に萎えないように、楽しみながらやらないといけないので。ちょっとわくわくしながらやるのが一番良いので、常に新しいものに挑戦する気持ちでいます。あと、木質みた

いなものが見えてくると嬉しいんです。その子の魂そのものが。

——本質が見えてくる? 作っているお人形の?

恋月姫　意味がね。「いま私は何の気なしにこれをやっているけれども、実はこんな意味があったのかもしれない」とか、そんなときがあるんですよ。そうすると、すごく嬉しくなって。今作らされていることに対するありがたみを感じて、どんどん試して試行錯誤しながら、実験していくことが出来る。

——作らされているという感覚があるんですか?

恋月姫　それが基本なんですよ、私は。常に作らされなければ、私は動かない。自分からはあまり動かないので、あて

く出来たときには、ああ、そうか、ありがたいなと思いますね。人形を作るって、意外と難しいものなんですよね。いろんな壁があったんですけど、でも、私は比較的スムーズにやれちゃったんですよ。

——初めから?

恋月姫　そうですね。初めにこうやりたいなと思ったときに、それが割とスムーズにそれを可能にさせる人と出会ったり、ものに会ったりするんですね。ふといいアイデアが浮かんだり。「こうしたい」という願望を持って過ごしていると、その時期が到来するんですよ。たまになかなか到来しないで、何かしたい、したいと言って悶々とするだけで終わるんですけど。でもほとんどはそんな感じでうまく好機がやってくるんですよ。後から振り返ると、それはとても奇跡的にうまくいったことがあったりするんですね。人との出会いとか、偶然使っている素材とかがぴったり合っていたり。

——何の気なしに選んだものが正解に?

恋月姫　ビスクドールは素材の準備も大事なので、良いものを使わないと、思うようなものが出来なくなってしまうんです。ある程度までは出来ても、後から難しくなったりする。それから、使っている素材が調子悪くなったりすると全然出来なくなったりもします。良いものが見つからなかったり、生産しなくなったり、良い人がもう作らなくなっちゃったりとか、そういうのがあるじゃないですか。そういう点で私は偶然うまく行っているのかなと思うんですけど、でも、偶然って世の中無いじゃない?

——ああ、なる程ね。そこに作らされて

と思うと嬉しくなりますし、そう考えるようにしています。自分が求めているのも多くあるので、引き寄せちゃうのもあるかもしれない。だから、ちょっとよこしまな考えを出すと外れになってくる。それは私よく知っているので、外れたときは何が悪いんだろうと思って、私の心がけが悪かったと思って反省してやり直します(笑)。なんというか、こういう風に作ると人気が出るとか、ちょっと得しようとか…甘い話に乗ると良くないなと。やっぱり純粋に求めるものを作ればいいんじゃないかと。

■生きているのか、
死んでいるのかの境目——

——製作の手順を教えてください。

恋月姫　イメージができたら、粘土でいきなりやりますね。これくらいの大きさの子を作りたいって思ったら、大体バランスが決まってくるでしょう。そうしたらまず台の上に、首、肩、胴、肘、膝…と球体を置くんです。私の場合は最初に球体ありきで球をおいてそこから体をつけていくので。それで、全身のバランスを見て、これなら頭の大きさはこのくらいかな、と見てぱぱぱっと粘土を置いて、あとは頭から順に作っていきます。

——球からボディを組み立てていく?

恋月姫　ええ。いろんなつくり方あると思いますけど。普通は全身を作ってから、関節を切って、球をくっつけるみたいなんですけど、私の場合は最初から球から。球フェチなんです。関節から覗く球の様子が好きなんですよ。何か軟骨みたいな…、軟骨フェチなのかな、わからないですけど。目が好きなわけでは

——膝の球に沿って肉が食いついてるような感じは、確かに軟骨っぽい…! 曲げたときに覗けるのはエロティックですね。

恋月姫　人体に限らず生きているものの形そのものに、すごく興味があるんですよ。メカニズムが好き。機械や工場も好きです(笑)。かっこいいじゃないですか。骨組みとか、妙な錆び具合とか、そこから煙がたなびいている風情とか、なんとも言えない。工場も生きて動いているのがいいですね。1つの生きているもののすごさみたいなのを感じるのです。大体、球体関節人形が好きな人は、廃墟とか工場も好きなんじゃないかな。

——球体関節と工場、意外な組み合わせ…(笑)

恋月姫　いや、意外に多いですよ。工場、廃墟萌えの方。構造が中に見えてくるのがいいんじゃないかしら。外から見えている形と、実はこの中にこんなものがあって…というところに萌えるんじゃないですかね。背骨とか、そういう骨格に近いものかな。廃墟もね、生きているのか、死んでいるかの、その境目みたいな、そんな感じだと思うんですよね。

——人形も生と死の境目にあると。

恋月姫　境目にあればあるほどおもしろいですよね、人形はね。

——恋月姫さんは目を閉じた人形を作られますよね。あれはすごく境目にある気がします。目を覚ますのか、今閉じた瞬間なのか、どっちなのか。

恋月姫　私の中ではやっぱり二度と覚

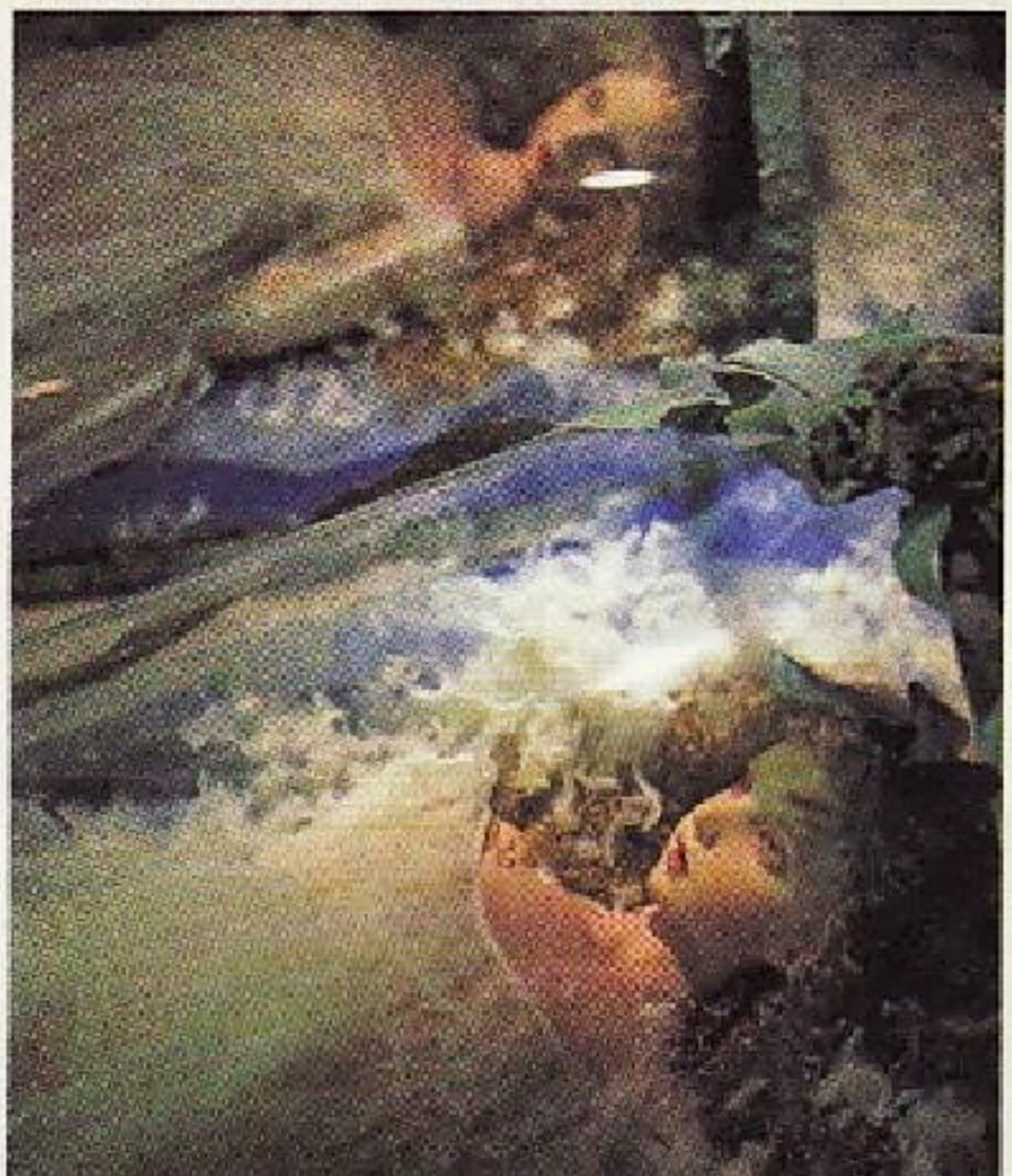
が私の創作の原点なので。このぞっとくる、ぞくぞくする感じは何なのか、別に自分の中にそういう思い出とか、記憶も思い入れも無いんですけど…。別に子どもが好きなわけではないし、眠っている子供の顔を見ても何とも思わないのですが、目を閉じた子を包む瞬間、何か思い出す感じがするんです。それで、ついつい展示が棺とかになったりしているんですけど。

——過去の経験なのか、前世の記憶なのか。

恋月姫　何でしょうね、私の中で、瞬間、ぐっと来るものがあるんですね。どっとスイッチが入るのです。来た!と。その来た感じが欲しくて、そのために製作するんですよね。このために私は作ったんだと。これを見たかったために、いや、見たくなかったかもしれないですけど。何か思い出があるんでしょう、きっと。私は現実に女として生まれているけれども、前世があるとしたら、前世も女だったかもしれないし、男だったかもしれない。そして子どもを亡くしているかもしれない。亡くした子どものレクイエムみたいなのが最初のテーマだったんですよね。現実にはそんな思い出はないんですよ、子どもより動物の方がかわいそうと思うくらいなんですけど、でもどこか、細胞の中にぞくぞくするものがあり。だから、定期的にスリーピングドールを作ります。

——どこかで死んでしまった子どもに捧げるような…。

恋月姫　その子どものためのものだったような。それも、私は人形は神様に捧げているものだと思っている。何か自分



[illegible]てしまってもいいし、[illegible]いと思う。そういう意味でいろんな色に見えるのがいいかなと思いまして、だから、その子は目を開けるのか、開けないのかはその人の想像にお任せしたい。目を閉じている子が開けたらどうなるんですかって聞かれることはよくありますが、それはわからないよと。だって、目を閉じているのは閉じているものとして作っているので。永遠に目が開くことが無いので、私の中でイメージできないんですよ。だから人それぞれイメージしていいんです。この目は緑色かなとか思っている方が楽しい。そういう意味でこれはアートだなと。目を閉じてることでイメージが増幅される、想像させる装置になるわけで。

——そうですね。それぞれ受け取り手の中で完結させる。

恋月姫　そうなんですよね。私の中でも[illegible]も、おうちに帰って[illegible]うと、名前をつけて[illegible]それぞれ思うようにしたらいいと思います。

■自分で値段をつけてなかった——

——恋月姫さんの人形は、質感といい、色といい、なんとも神秘的で、これが人の手で作られていると思うと不思議な気持ちになるんですが…。

恋月姫　まあでも焼き物なので、半分の何かそういう別の力も働いているんだと思います。焼いちゃうとね、焼くことが1つの儀式みたいな感じになっちゃいますね。焼いている間は神にゆだねているというか。焼いている間は本当に縮むので、原形の大きさからだいぶ小さくなるんですよ。その間に、何か錬金術のように、違う要素が加味されている感じがするので、やっぱり焼くことが私にとってはすごく魅力ですね。何度も火に入れ、塗った色は色艶も変わってくるし、季節、季節で艶とかも変わるんですよ。発色とかもね。それがまた不思議にその違いを出していて、ああ、今日はすごくきれいに光っているねとか、ちょっともっさりしているねとか。

——焼き上がりを見てまた驚きがある？

恋月姫　びっくりしますね。でも焼き物というのはそういうところに良さがある。土によって、顔のキメとかも全然違っていたり、焼きの温度の違いとかその日の湿度とかでも色艶は変わってくるから。

——焼きという作業が入るというのは、失敗ということもある？

[illegible]さまざまな失敗ではなくても、この子に違うな、と思ったら途中でやめちゃいますね。あと最後まで続けていったけれども、何かちょっと今違うなと思って、完成させずにしまってあったりする。でもそういうのって、後から見るとちょっと個性的な子になっていたりするんですよ。そこでまたちょっとやり直したり、焼きなおして。

——置いておくと、その後見るとまた違う？

恋月姫　違いますね。何年か経って、良いかもって思ったときに何かおもしろいのができるんですよね。いろいろ戦ってきていますからね、私もね（笑）。ちょっとこれはだめかも知れないと思っていたところが逆に個性やおもしろさへと変わるんです。それでもやっぱりあまり可愛くないと思ってお蔵入りしていた子があったのですが、ある日ふと気になって、目を取替え、髪も取替え、男の子が女の子になったら、すごく個性的に可愛くなったこともありました。だから人形の着せ替えはある意味ありなのかなと。

——手放せない作品もあるのですか？

恋月姫　何かね、この子は手放したくないと思ったら手放せなくなっちゃう。出来たときに、あ、これ手放したくないなと思ったのは何体かありますね。本当はみんな売りたくないんですけど（笑）。また作れるからいいやとか思って手放しています。でも、また同じものはできないし、そう思ったものは取っておいていますね。

恋月姫　[illegible]みんなタイトルがついていますので。

——タイトルは作りながら考えるのですか？

恋月姫　いや、違いますね。出来た子を見て、何か浮かんでくるもんです。シリーズだったら、詩の連続で、この子の次はこの言葉とか、この言葉の次にはこの言葉といった感じに。または先にタイトルだけをつくって、同じシリーズの子に割り振ったり。でも、まあ見てふっと感じるものがほとんどかな。

——人形の値段はどうやってつけるのですか。

恋月姫　私、自分で値段つけてなかったんですよ。販売される方にお任せして値段をつけてもらって。じゃあその値段で売れているから、この値段ですということで…。展覧会のときに新作の場合はその主催の人といくらにしますかということで決めるんですけど。そういう場合も、前のこの子がいくらだから、このくらいでいかがでしょうって決めてもらって。本当は作品ごとに決めたいんですけど、現状はそんな感じで。

——この子はすごく思い入れあるから、もうちょっと上げるとか、そういうことは全くなく？

恋月姫　そういう場合は売らないですね、まず。まず今日は売らないで、ちょっと手元においておきたいので、と。せっかくだから自分のそばにおきたいでしょう。でも、そうやって身の回りにたくさん置いておくと作らなくなっちゃうんですよ（笑）。あるからいいやとか思って。だから結構しまうようにしてい

■[illegible]——

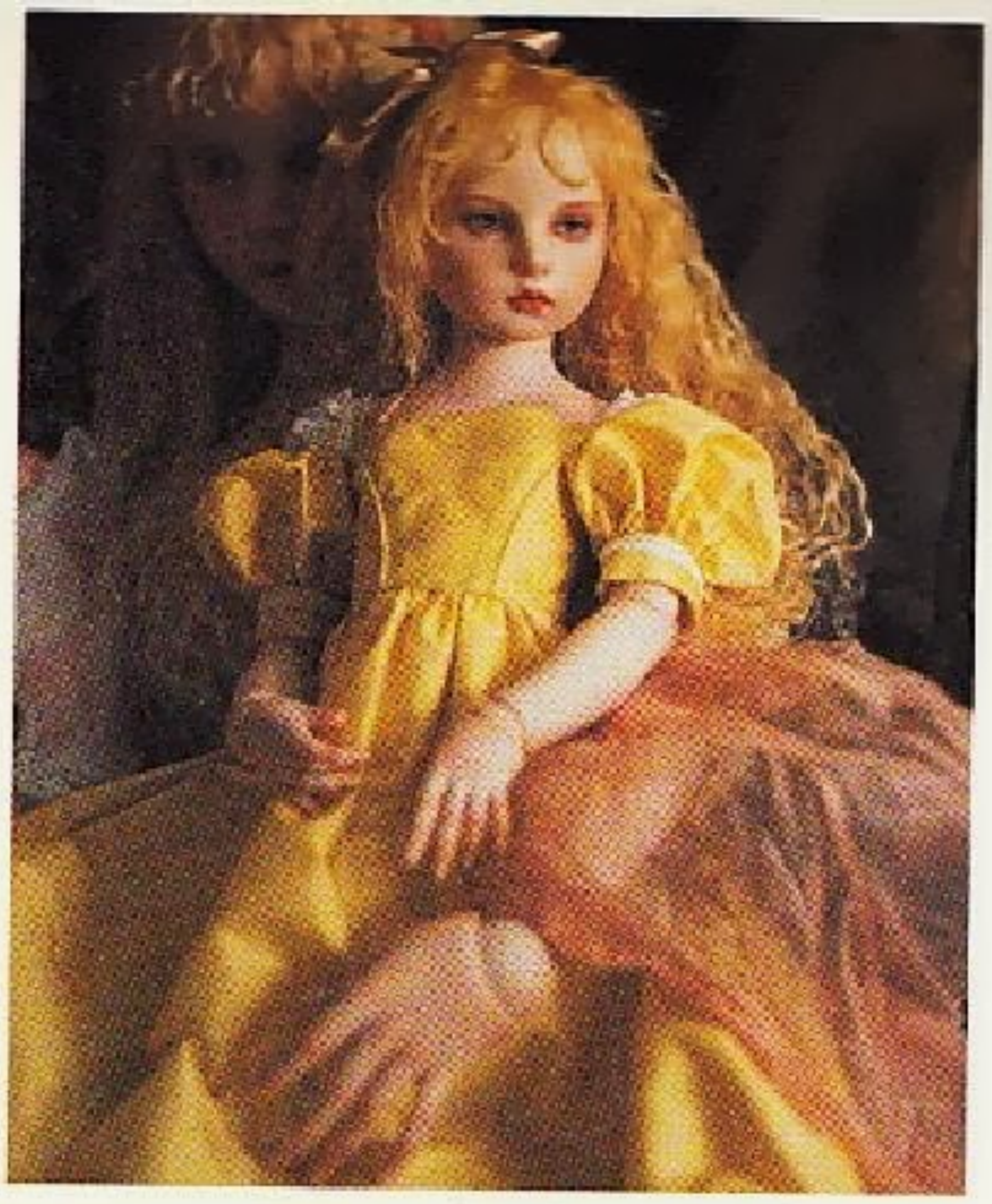
——人形の衣装について。

恋月姫　最初は裸を見せるものだと思っていました。肉体美というか…、全身、肌として作っているので。そのプロポーションとか、妖しさは、やっぱり肌を見せることによって成り立つと思っていて、関節とか胸の盛り上がりとかをどうしたら綺麗に出せるだろうと考えて服を作っていたんです。でもだんだん、何というのかな、信仰っぽい気持ちが湧いてきて。神様に服を着せるというのがあるじゃない。教会のマリア様にきらびやかな宝石をつけたり。その気持ちがすごく素敵だなと思って、今はそういう気持ちでデザインしています。あとは、中世のお洋服がすごく好きで…ルネッサンス時代のもの、そういう時代的なものや絵画が好きなので、その雰囲気のお洋服を着せるとお人形の顔立ちとマッチしていたので、そういうのを作ってみたり。そのために生地やアンティークレースを探して、ちょっと古っぽい感じで作っています。

——デザインはまず絵で描かれるのですか。

恋月姫　そうですね。お洋服は絵で描かないとわからないので。といっても、私の場合はあまり参考にならないかもですが…。絵と人形が違うんです。特にプロポーションが。なので、どうしても絵に描いたようにならないんですよ。絵だとウエストが締まってるのに、実物はけっこう太くて思うような形が出なかったり。縫いながら迷走することもしばしばで。

——ご自分で縫製されるんですか？



恋月姫　はい基本は…。でも正直言うと、私、洋裁嫌いなんですよね。針と糸見るだけで肩が凝っちゃう！　ああ、人形製作はどの行程もみんな楽しいけど、縫製だけは辛いですよ。だから人形は裸でもいいと思ってたのかも(笑)。まあ仕方なく服も作りますけど、なんていうか縫製っていうより装飾、造型って感じなら衣装も好きかな。私の場合はやりながら作っていくというのが結構あったりして、絵で描いたのとちょっと変えたり、アレンジしたり。生地を使って造形するって感覚でやることが多いので。型紙を作って手順を踏んで縫っていくってのはもう…、大嫌いで(笑)。もうできればのりでぺたぺた貼付けていきたいくらいです。粘土でケーキみたいに盛り上げていったり(笑)。なので最近はアトリエに衣装制作スタッフがいますので、細かく指示して作っています。

——アクセサリーや髪の毛なんかもすごく素敵ですね。

恋月姫　ありがとうございます。飾りつけは大好きなので、割と大げさくらいにしても全然大丈夫、人形はね。髪は人毛を手植えにしたウィッグなんです。粘土の頃は貼っていたんですけど、ビスクの場合はウィッグのほうが良かったので…。これはプロの方に制作をお願いしています。

——こういったアクセサリーやリボンは、どこで見つけてるんですか。

恋月姫　材料屋さんに行くのが好きですね。でも、大抵使えない。自分が探してきた材料、素敵だと思ったものでも手作り感に乏しくて使えないことが多いです。だから、作るしかないんですよ。あと外国に行ってアンティークなものを買ってくるのが一番多いですね、外の空気に触れると何かが入ってくるので、やっぱりたまに旅に行かないと。

——どの辺りに行かれるんですか？

恋月姫　主にヨーロッパですよ。パリとか、でも最近は全然行っていないので、行かなきゃ…(笑)。今度は中近東に行きたいなと。トルコに行きたいんです。早く行かないと動けなくなっちゃう。

■仏像、憧れですね——

——いつか作ってみたいと思うものは？

恋月姫　仏像。仏像かマリア様とか、そういうものです。神様は作りたいですね、いつか。

——教会や神社仏閣の神様。日本でいうところの仏師さんでしょうか。

恋月姫　人形仏、人形の仏です。

——が作られるんでしょうかね？　恋月姫さんのお顔のマリア様がいたら…鳥肌立ちますよ。そういった執着はないんですか？

恋月姫　ないですね。でも、それはきっとライフワーク的な感じなので、たとえ今依頼があっても受けられないですね。既にあるものを使うならいいんですけど、それに向かって作るのは気持ち的にできないです。それに私の人形をマリア様にしたら、違うとか言われそうだし(笑)。やっぱりそれは難しいと思います。仏像、憧れですね。

——わたしは若い頃は仏像なんて全く興味なかったんですけど、このごろは「ああいいお顔してるな」とか、思うようになってきて…。人形を愛でる気持ちと同じ目線になりつつあるんです。

恋月姫　私、昔の人形師みたいな感じで仏像が見えるときがあって。三十三間堂には、同じ千手観音でもいっぱいあるじゃないですか。みんな顔が違うし、ひとつひとつに作り手の気持ちが入っている。なんて言うのかな、これは私が作る人形と違うのだろうか、同じと考えてもおかしくないんじゃないかって。外国の教会に行ってマリア様を見ても、どう違うのだろうって。

——対峙するときの感覚はすごく近いものがありますね。仏像の前では何時間でもいられるんですよね。対峙してこうぼうっと見ていると、会話しているわけじゃないんですけど、見ているうちに結局自分の内側を見ているような気持ちになって。人形もそう…。

恋月姫　そうですね。だから、宗教ってそういうテクニックを使うから、すごい

じゃない？　人形の原点みたいな、仏画とかも好きですし。やっぱり何かぐっとくるものの1つですね。私も人形に入ったのは、人形って何時間見ていても見飽きないので。それに近いものがあるんじゃないかな。でも、なかなか作れないと思いますよ。仏像も。阿修羅仏とか、大好きなので、かえって難しいなと思いますね。

——同じぐっとくるもの？

恋月姫　同じ魂をぐっと来させるものがいいんじゃないのかなと思って。内なる神との対面、みたいな。人はどうして生きているのかって考えるじゃないですか。芸術の原点はそれなんじゃないかと思いますよ。私が死んだら、この肉体が急に壊れてしまうんですよ。そう考えると、それを引っ張っているものというのはどこにあるのかと思うじゃないですか。それと人形が関係あるのか、と言われるとたぶん無いんですけど(笑)、でも、私の場合は人形に行き着いちゃうんです。そういうことを考えながら作っているからかもしれないですね。私は全然死にたいとは思わなかったんだけれど、生きている意味がわからない。生きていくことの不安とか。この空間にあることが全てじゃなくて、もっと別なところがあるんじゃないかと思っていて、それは何だろうと思うと、もう1つ自分がいた場所があるとしたら、何だろうとか。そこに住んでいる人がここにいてもおかしくないと思ったりして。そういうのをぐるぐると考えながら人形を作るんです。そうして人間の形になると、そこに魂がこもると思っちゃうんですよね。

——形を通して魂を見てしまう？

恋月姫　見ちゃうんです。別に霊魂が乗

きるし、なにかを感じられる。そうすると、自分と対峙するものがそこにエネルギーを溜して、磁場を作っちゃう。魔法を使うんですよ、きっと人形は。そして、人形から何か受けたり、返したりということをしながら、自分を諭すんですね、きっと。そういう芸術を人は知らず知らずやっていると思うんですよ。

——なるほど…。

恋月姫　ホビードールのカスタムや衣装を作ることでそれをするのもいいと思うんです。ただ私の場合は自分の作ったものじゃないとできない。それは自分の身じゃないものに対する究極の大きな愛だと思うので。だから、こうして作り続けることで何か意味がわかったら楽しいな思っています。みんなに素敵とか褒められることも1つのエネルギーになると思うし、自分を奮い立たせるものをそこに見るんです。ブライスのカスタムでも、お洋服を作るのでも、なんでも。手作業がすごいことなんですよ。手を加えるから、それがいいんだと思います。創作人形を手で作る。彫刻もそうですけどね、最終的に最後まで手で作るということが、そこに何かが入るんですよ、きっと。だから、私は手をかければかけるほど良くなっていくと思っているんですよ、お人形も。カスタムする人もきっと、手をかけていった中ですごい輝きが出るということに気がつき、それがたまらないんだと思いますね。ブライスも、カスタムしたのを見るとかわいいと思うし、写真撮ったのを見たらすごいと思うし、自分の目で何というの、かわいいと思った方向から取るという、そういう作業がすばらしいんだと思います。だから手が抜けないです(笑)。手を抜いたら、それが人にわかっちゃう。すぐにわかっちゃうからおそろしいですよ。

[illegible]

■創作人形と
ホビードールの違い

——いま球体関節のホビードールが流行していることをご存じですか。

恋月姫　ファンの方に見せていただいたことはあります。スーパードルフィーとか、荒木元太郎さんのユノアとか、韓国のとか。でも、私の人形とはコンセプトも意義としても全く違うものだと思いますので、正直ほとんど興味はありません。私はホビードールは志向していないですから。つまり…あまり着せかえたり、つけかえたり、そんなふうに遊ばれないものだなとは思っています。

——大きさや体形などを考えると、ホビードール誕生の火つけ役は恋月姫さんではないかと言われていますが、どう

[illegible]じゃなく、徐々に…コンスタントに売れて増刷されていって。いろんな人の目に触れて、あ、こんな人形があるんだと。それで、興味を持たれたり、さらに別の方に本を紹介していただいたりで広がっていって。やっぱりそういう影響がいろんな人たちがお人形を作るようになり、見るようになったのかなと思います。

——ホビードールが加熱していることをどう見ていらっしゃいますか。

恋月姫　うーん。ホビードール自体が私はあまり興味がなかったジャンルなので、なんとも。なぜかと言うと、私は造形を重視しているので、すでに形があるものにペイントするというのはつまらなくて、いろいろ気になって直したくなるんですよ。でもちょっと直したのじゃだめで、結局全部やり直し、みたいになっちゃうので(笑)。だからホビードールのカスタムというのは出来ないですね。一から粘土で作りたいです。ただこうして人形に興味を持つ人が増えて、間口が広がるというか、底辺が広がっていくのはいいんじゃないかなと。まあきっとこれはあと20年、30年経ってみて、振り返って、こうだったんだって分かることだと思うので。

——ホビードールと創作人形の違いって、何なんでしょう。

恋月姫　ちゃんと答えないといけないんでしょうけど、難しいですね。でもこれを知りたいところなんだろうな…。私は、造形をオリジナルのコンセプトの考えでやっているかどうかなんだと思っているんですが…、それを量産すればホビーになってしまうのかというと、そう

——ユノアの場合は、[illegible]「原型師」という言葉で作られたというのもあり、完成体でなくキットとして発売したのもあって、ホビードールというふうに認識されていますが…。

恋月姫　例えば誰かクライアントが居て、こんなお人形を作りたいのですが、あなたが原型を作ってくださいと言われて作った人形はホビードールなのか、それを自発的に作ったら創作か、とか。線引きは難しいですよ。また創作人形という世界も今いろんな人がいるので、将来的にはあまりジャンルづけできないなと、私は思うんですよ。だから私は、そこでアート傾向を目指して、自分で造形し、その完成形を1つの手で作るということが工房形式でもいいから作っていくことをはやりたいなと思っています。本当に昔のルネッサンスの工房みたいにお弟子さんを育てていき、その力を持って、いろいろ難しいことも、1人では難しいこともやれたらと思っているんです。それは昔から結構変わりなく思っているんですけど。

——確かに、恋月姫さんの人形は、技術的にも素晴らしいものなので、工房システムになって、100年、200年と、続いていって欲しいですね。

恋月姫　そうですね。何かいい方法が見つかったり、余裕ができたら、もっと何か広げて行きたいのはありますね。せっかくいまこれだけのドールの土壌があるので。でも、これまでもいろんな出会いによって作品や意識が変わっていったように、おいおい出会う人たちによって変わってくることかもしれないですね。そういう期待感はありますよ。

[illegible]

恋月姫　まあ…だから、あれですよ。こつはそういうものを作りましょうとかいうお話は来たことはあるんですよ。でも、私は自分の作品の世界を壊したくはないので。全く別なものを考えて、作品としてではなく作るということならはあるかもしれないけど、それはまた新たな冒険なんですよね。全く頭の中を切り替えないとだめだと思うし、アプローチも違うので。わからないです。例えば私はお人形教室やっていないでしょう？人形教室をやっていないということと、ホビードールを作らないということは、同じような理由なんですよ。造形作りたい人には、こんなやり方をじゃあ教えますから、じゃあいらして下さいという感じになりますよね。造形作れない人には、じゃあ造形あげますよ、とホビードールを売ると。どちらも同じと思えるんです。でも今はそういう時間もないし、それで、自分の作品になにかが跳ね返ってるとしたら、それがとても怖いんです。

——今のスタイルに、かなり大きな影響が出る？

恋月姫　かなり大きな影響があるんじゃないかと。よこしまな気持ちが入ってきてしまいそうで。いまは純粋に作りたい作品を作る気持ちというのを一番大事にしていたいんです。でも、もしかしたら私の思っている人形の世界というのはもう1つあるかもしれないし。ただ、他の人がやっていることにこっちが参加しても、あまりそれは芸術的じゃないので。将来そこに意味を見いだしたら、あるいは…。

2009年3月14日　恋月姫氏自宅にて収録
インタビュアー：Dollybird編集部

齋藤香織

——人形との出会い

——製作の手順

——素材の入手先

——デザインの着想

——意識して追求している事

——作品に名前をつけますか

——販売した作品について

——いつか製作してみたいもの

——なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

Little Princess

荒井ユウ（Little Princess）
1977年神奈川県生まれ。文化女子大学短期大学部服装科及び専攻科を卒業後、広告代理店に就職〜アパレル企業への転職を経て現在はフリーで活動中。
著書に「SDのためのドレスメーキングvol.2 Little Princessきせかえ絵本」

[illegible]その時から洋裁に教えてもらって、布と針と糸を使って洋服を自分で作っていました。本格的な大人の趣味としては8年くらい前。その当時の友人がSDを持っていて、服が無いから作ってくれと頼まれたのがきっかけでドレス製作をする様に。

――初めて発表した作品

お洋服SHOP的なセットや什器類を使ってイベント展示をしていたディーラーさんが、当時は他に居なかったので、それに対する反応が大きかったです。当時勤いていた会社（表参道のDancingHeart）のショップディスプレイを参考にしました。最初から「少女服」に徹していました。

――デザインの着想

特にコレ、というよりもある日突然降って来ます（笑）。あとLittle Princessという名前で製作する場合は完全にラインが決まってるので、その範疇からはみ出さない程度に流行も少し意識します。

――作品に名前をつけますか？

最近ネタが尽きたので放棄しました。雑誌掲載用のドレスだけ名付けます。命名は完成後に。

――製作の手順

ある程度の色合いだけ決めたら、それ以外は成り行きに任せて作ります。デザイン画は企業関係の仕事で提出を余儀なくされる時以外は描きません。絵を描く手間よりもとりあえず作った方が早いので。

――素材の入手先

定番素材（綿ローンとかレース類）は日暮里の問屋で1巻買いします。その他の材料は買い物がしやすい店（売り場が整ってる店）、移動範囲が少なくて済む場所＝新宿オカダヤがメインです。服飾資材以外では四谷の東京堂にもよく行きます。

――手放さずに大切にしている作品

完成した作品に全く執着が無いので全て手放します。

――意識して追求している事

作りたいものだけを作る。少女服として自分の中で正しく可愛い服を作る。

――いつか製作してみたいもの

ありがたい事にやりたい事が叶っている現状です。写真作品をもっと増やしたいです。

――販売した作品について

嬉しい事ばかりではないですけど、それはまあ、ここで書ける事では（笑）。ネット辞書中に偶然オーナーさんのサイトやブログを見つけて、ここぞという時の一着にして頂いてるのを発見した時が嬉しいです。

――なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

今では失くしたものが少女人形の中には半永久的にあるから。

カニホル

カニホル
http://kanihoru.boo.jp
東京生まれ。プライスにはまったことをきっかけにドール服つくりを開始。web、ドールイベント、雑誌等で作品を発表・販売するなどして活動中。著書は『ドール・コーディネイト・レシピ6　カラフルパレード』。

―人形との出会い

中学生くらいまで人形遊びをしていたのですが、それ以降はまったくで、また人形遊びをするきっかけになったのは2002年にプライスを購入したことです。それまでは食玩やキャラクターグッズを集めたりしていたので、その流れでコレクションみたいな感覚でプライスを購入したのですが。たまたま、コージーケープが購入しやすい時期だったので1体くらい開けて遊ぼうかなあと思い、あけちゃったところから雪崩落ちるように着せ替えにはまっていきました。

―初めて発表した作品

2004年2月のアイドールです。それまでは自分のためだけに作っていたのですが、友人に「ためしに売ってみなよ！」と言われて参加したのが始まりです。思ってた以上に売れたことが嬉しくて、その場で自分の作ったものの感想を言ってもらえるのがうれしくて、それでもうやめられなくなってしまいました。

―デザインの着想

きっかけとかは特にないのですが、イベントとかにお誘いいただくとそれにあわせて作りたいものがワーーーって出てくる感じです。背景も含めて絵を描いて、それに合う服を考えるのが最近では多いです。

[illegible]てとか[illegible]か素材をとか[illegible]、そういうものを描いてから素材を集めて、さらにそれから服のデザインをつめていきます。

―素材の入手先

新宿オカダヤを良く利用させていただいています。

―作品に名前をつけますか？

販売することになったものにはつけます。納品伝票とか書く段階で。

―意識して追求している事？

見ていて楽しいかどうかです。

―なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

人形を触っていると無条件に笑ってしまうので、幸せな気持ちになれるから好きなのだと思います。

―いつか製作してみたいもの

やりたいことはいろいろあるのですが、とりあえず今はまだ作りたくて作りきれていないドール服のラフがいっぱいあるので、それを全部つくりたいです。

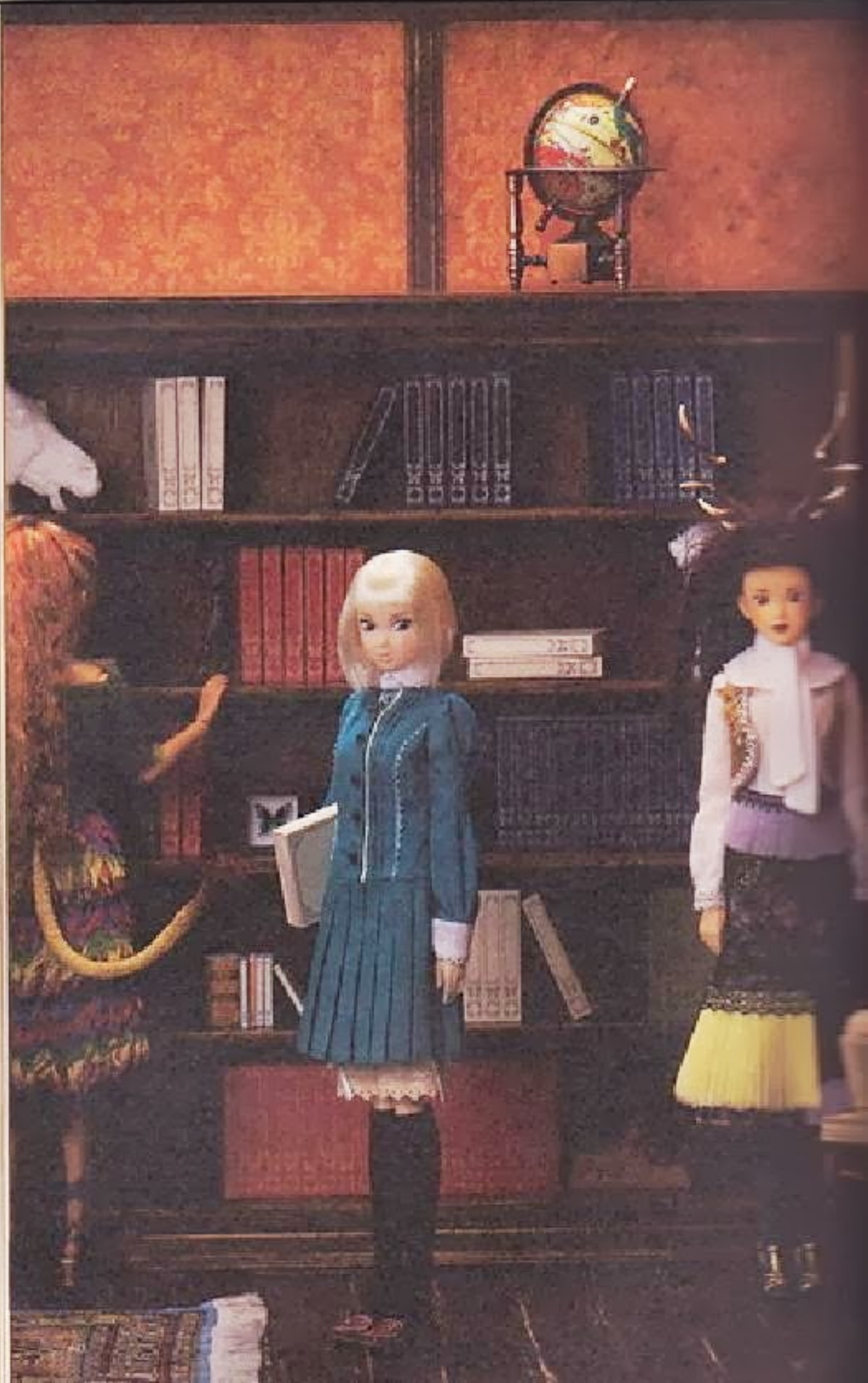
基本的に、[illegible]

―販売した作品について

基本的には楽しい思い出ばかりなので特にこれ！というエピソードはないのですが、イベントに良く参加していることもあり、お客様が直接前回ご購入いただいたものを着せて見せに来てくださることがあって、そのたびにいつもテンションがあがりすぎるくらいあがってしまっています。中にはイベント参加を始めた当初の服をまだ愛用してくださっている方がいて、嬉しいやら恥ずかしいやらで（笑）。続けていてよかったなあと、ずっと続けていきたいなあと感じる瞬間でもあります。

雨森ひろこ

（こぐま座）



雨森ひろこ（こぐま座）
http://kogumaza.net/　http://www.flickr.com/photos/kogumaza/
2004年頃よりドール服制作を始める。2008年「ドール服＝人間服」をコンセプトに、KOGUMAZA collection（ドール服の試着・受注会）ブランド展開を国内外に向けて開始。

― 人形との出会い

5年くらい前、EPUBをとこので雑誌見て、衝撃的で、ずっと頭から離れませんでした。何かきっかけというより、出会いは偶然です。人形服は、元々人間用の服を作るのが好きで今も勉強しています。

ほとんど人間用服地店で入手します。小売店、問屋、どこでも自分の足で探し回ります。「布屋巡し」（特に必要なくても、定期的に見に行ってみる）は重要です。人形用に流用できるものを目指して探すというより、人間用の素材をどうにかして人形用にできないか!? と思っています。なので、端だけカットしたり、染色したり、二次加工をしています。

― 初めて発表した作品

初めて販売した服は憶えていませんが、初めて作った服ならよく憶えています。娘が家で着替えしていて、その服をうらやましそうにしていたから、何か着せてみよう！と思って作りました。緑色です。このときの一歩がいちばん楽しみな一つの気持ちを忘れずに、とこれからもそうしたいです。今でもこの服は大切に持っています。

― 作品に名前をつけますか？

時々、思いつきで付けます。

― デザインの着想

毎日ほとんど服のことばかり考えています。見るもの、感じるもの全てが着想のきっかけになっていると思います。

― 製作の手順

素材を触りながら、イメージを膨らませて、絵を描き、形にしています。素材は、今すぐ必要のないものまでも常にストックしています。

― 意識して追求している事

どこか一箇所でも、オリジナルのアイデアを入れること。自分自身の過去作品テイスト（気に入っているもの含め）を捨てていく勇気を持つこと。「人形服だしな…」という妥協はしないこと。

― いつか制作してみたいもの

コレクションイベントを、これからも地道に続けていきたいです。あとは、いつか人間服を作ってみたいかな。将来、パリやロンドンでも実現したいです。

― 販売した作品について

今までの作品はほとんどサンプルを1点ずつ手元に残しています。小物を含めると60点くらいあります。

2008年にオリジナルのコレクションイベントをやりました。人間服展示会と同じコンセプトです。ラックに並べて、ご持参のお人形で自由に試着、気に入ったものを受注していただく、というイベントです。このとき、お客さんのお人形たちが、私の服を「試着」している様子を、初めて直接目見し感動しました。「外で着せ替え遊びするのがこんなに楽しいなんて…！」とたくさんの人に喜んでいただき、嬉しかったです。

― なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

元々、服好きから入っているので、人形と服はいつも一緒に考えています。人形と人形服。机の上で、ひとりの手で、すぐにファンタジーの世界へ行けるところが好きです。おばあちゃんになっても、続けていきたい、いけるような気がする、身近な感じが好きです。

背景セット、造形物、家具、ブーツ、植毛カスタム　佐野ヒロユキ（S.S.P.）　ヘアメイクカスタム、小物／キノコジュース　こち・鳥　説　Picture　辞典、本棚、小物／…

蜜蜂けいと

宮鍋けいと
東京生まれ。文化服装学院卒。「東急セミナーBE渋谷校」や「cafe Bar-b」にて1/6ファッションドレスの教室を開催。著書は『StyleBook of Dolls Dress"バービーのための15の小品集』『BARBIE MODE』。

人形との出会い

はじめてのお人形はリカちゃんでした。その後、「自分で選んだ」初めてのお人形はフローラでした。この辺りから、わたしのお人形ライフが始まります。待ちに待った、好きな玩具を買ってもらえる日(我が家では誕生日とクリスマスに限られていました)どうしても長い金髪のフローラが欲しくて…近くのお店ではジェニー(当時は「バービー」という名前でした)しか売っておらず、父と一緒に何軒もお店を回ったことを思い出します。人形のドレスをたくさん持っている遊び友達が羨ましくてあやしげな洋服を作り始めたのもこの頃です。そのお洋服達はほとんど処分せずに、未だ大切に持っておりますが、この先、どんなにすばらしい作品が完成したとしても誇るべきは、あの頃のわたしと、あのお洋服達なんじゃないかな、なんて。

製作の手順

こちらのスタートは特に決まっておりません。上記「好きなもの」であったり「素材」であったり、「まず、人形ありき」という場合も。そこからスタイル画を落書きいたします。パターンは平面でひいてから、立体にして細かいディテールを決めていきます。

素材の入手先

普通に布地屋さんで購入したり、問屋さんや古着屋さんを覗いたり、年配の方に昔の素材(古着や着物などのお蔵出し(わたしから見ると…笑)をねだったり…いろいろです。新宿にある「オカダヤ」さんは使いたい素材が見付けやすく、利用される皆さんも多いのでは?

粋である「好きなもの」は、ある程度決まって(凋巻いて?)いて、たとえば「女性」∨「時代」∨「映画やストーリー」∨「女優、ポートレイト」…と、そこから無限に広がっていくような枝葉の中で、そのとき自分の「旬」だと感じるものを、反映されてしまうことが最近は多いかもしれません。たまたま目に入った「何か」が「旬」のトリガーになることもありますが、「探せ！新作構想」からのスタートは、わたしの場合はほぼ皆無のような気がします。

意識して 追求している事

人形の服であること。わたしの好きなドール服作家さん達の作るお洋服はきちんと「お人形遊びをするお洋服」なんだなあ、と、よくよく感心いたします。

作品に名前をつけますか?

作りながら名前が出てくるものもあれば、提出間際まで名付けに頭を抱える作品も。どうしても決まらない場合は「色」から連想することが多いです。

なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

なぜでしょう? 好きな日もあれば、そうじゃない日もあったり…恋に似ていますね。

いつか製作してみたいもの

すでにやっていることですが、また本を作りたいです。

例の、子供の頃の作品(笑)。20cmサイズ(ペッツィー)の作品をけっこうとってあります。刺繍などの細かい手仕事が意外と好きでそういった作品は、やはり手元に残しておきたくなります。

販売した作品について

お教室を持っていることもあり、他の作家さんに比べて、生での掛け合いが多いことと想像します。実はあの作品、持っています、等と直接伺うのは、お互いこそばゆくも嬉しいものです。

夢幻堂

ぴのこ（夢幻堂）
http://pino.pupu.jp/
服飾専門学校にてデザインを学ぶ。アパレル職経験の後、2003年より不思議・メルヘンをコンセプトに「夢幻堂」としてディーラー活動。ネオ・デカダンをテーマにした別ユニット「Queer Dream」でも活動中。

―人形との出会い

きっかけになったのは荒木元太郎さんのユノスです！（お針子に興味があって、人形師さんのサイトをグルグル見て回っていたときに偶然見つけました。2003年）なんて可愛いんだろう――！　このお人形の服を私も作ってみたいと思って一目惚れしました。洋裁を学んだ後、洋服に関わる仕事を転々としていたんですが、勉強したことを生かせることがしたいと思っていた時だったのもあってすっかり人形サイズのアウトフィット製作にはまってしまいました。

―初めて発表した作品

オークションに出品してみたんですが、無事落札してもらえるのか終了日まで本当にドキドキしました。落札してもらったことが励みになって…試行錯誤しながら徐々にステップアップしていったような気がします。

―デザインの着想

まず自分が可愛いと思ったり、着てみたい！と思うものが一番の原動力になっていると思うので、好きな服や雑貨のお店に行ったり、雑誌を見たりして、最新のファッションの情報は小まめに入れるようにしています。また昔の雑誌や写真集、映画、同じように創作活動をしている友達からインスパイアされることも多いです。

―作品に名前をつけますか？

どの作品も作りながらイメージしているものがあるので、毎回というわけではありませんが、付けています。素材からのイメージだったり、形になってきたときだったり…付けるタイミングはいろいろ。

―意識して 追求している事

人間サイズを縮小したようなディテール。逆に人形だからこそ可能な、乙女心をくすぐるような遊びを取り入れたデザイン。そしていつまでも少女の気持ちになって「着せ替え遊び」が楽しめるアイテム。

―素材の入手先

定期的にキャリーを引きずって近場の、布屋・手芸屋さん巡りをします。イベント参加で遠出したついでに、付近のお店に寄ったり、ネットショップで探すことも多いです。最近は雑貨屋さんでも手芸材料を取り扱われているところが多いので思いがけず珍しい材料が手に入ることも。どこへ出かけても材料に使えるか使えないか？って、考えるのが癖になっているかも？！

―手放さずに大切にしている作品

サンプルで取ってあるものはあるんですけど作ったものは残さず殆ど販売してしまいます。作れる数が限られてくるので、出来るだけ希望される人に貰っていただきたい気持ちもあって。

―販売した作品について

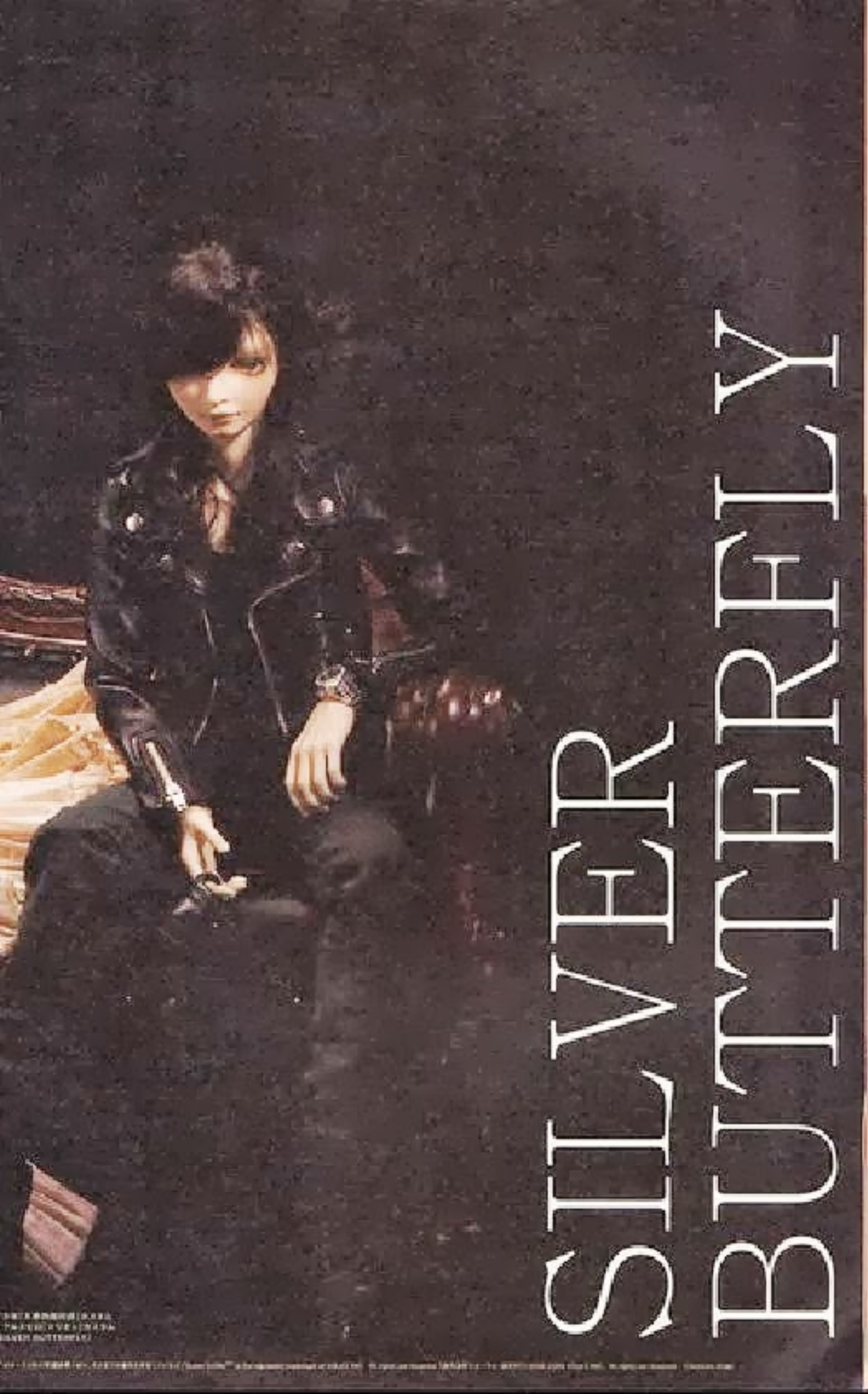
写真をいただいたり、お洋服を着せたドールを、直接見せていただいたりするのが何よりの励みです！　私とはまた別のスタイリングで、可愛くコーディネイトされているのを見ると嬉しくなってしまいます（沢山は作れないので、仕方がないんですが…夢幻堂さんの服やっと手に入れることが出来ました～！と言われることもよくあります。そう言ってもらえて嬉しい気持ち半分、申し訳なく思うようなこともあります）。出来るだけお洋服にタグを縫い付けるようにしています。あまり転売されるのは嬉しいものではないんですが…私の作ったお洋服が知らないところで流れ流れるのも…何かの良いきっかけになったら素敵だななんて思ったりしています。

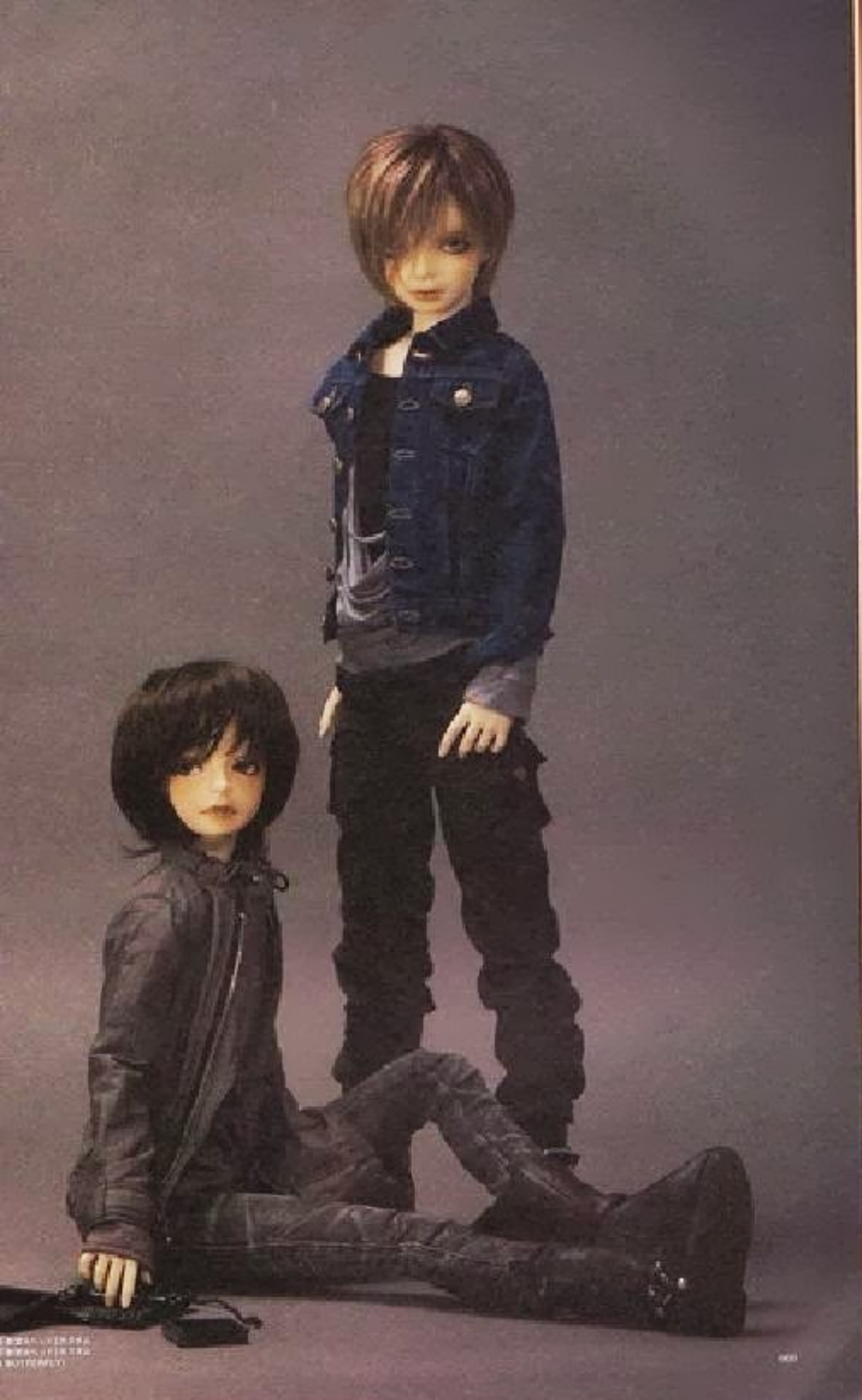
―いつか製作してみたいもの

作ってみたい洋服は、まだまだいっぱいあって、アイデアが尽きません。今、夢幻堂とはまた別に、ネオ・デカダンをコンセプトにしたQueer Dreamというユニットでも活動しているんですが可愛い「着せ替え人形」だけにとどまらず、ドールを媒体にもっと自由な表現が出来ると思うんです。いろんな世界を作って、ドールをもっともっと楽しみたいです。

―なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

少女の心を繋ぎとめてくれるから…かな？　創作媒体としても無限の可能性があって魅力を感じています。これはちょっと冷めた意見かも（笑）？


SILVER
BUTTERFLY



S.B (SILVER BUTTERFLY)
http://sb48.sub.jp/
1981年生まれ。2004年にSDのお迎えをきっかけにお洋服を作り始め、翌年より個人ディーラーとして活動を開始。カジュアル服を中心としたお洋服をドールイベント等で発表している。

―人形との出会い

2003年頃にドルフィープラスのカスタムしていて、翌年にSDをお迎えしてお洋服作りを始めました。

―デザインの着想

街中などをよく観察します。

―製作の手順

デザイン画を描いて、素材探しをします。

―素材の入手先

手芸店や問屋などで入手してます。どうしても希望の生地がみつからない場合は染めたり描いたりして作ってます。

―作品に名前をつけますか？

カジュアル服がメインなので、特に付けません。

―販売した作品について

自分の作ったお洋服を、着せて頂けてるのを見かけた時は本当に嬉しいです。

―初めて発表した作品

名古屋のドールイベントに友人と参加しました。初めての事で大変緊張しましたが、お声を掛けて下さったり写真を撮って下さったりして頂き、本当に嬉しかったです。

―意識して追求している事

少しでもリアルに見えるように、形を工夫してみたり、着まわしが出来るように、パーツの付け外しができる服を意識して作るようにしています。

―手放さずに大切にしている作品

二度と作れない加工を行った服は参考に取ってあります。

―いつか製作してみたいもの

オリジナルでデザインした生地でお洋服を作ってみたいです。

―なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

現実と破綻の狭間で、自分の理想を思いっきり追求できる事ができるからです。大好きなお人形を大好きな格好させる事が、自分のエネルギー源です。

Meryl

Honey

YURI (HoneyMeryl)
http://honeymeryl.main.jp
四国出身。服飾専門学校卒業。人形好きが高じて趣味でドールドレスの制作活動をしている。

―初めて発表した作品

HoneyMerylで初めて制作したのは[illegible]リーバードのユノアゼロのドレスでした。ユノアが大好きな私にとって、新作の[illegible]なお人形のドレスの制作出来たことは本当に夢のようなお仕事でした。

―手放さずに大切にしている作品

大切に…というよりは家にある子達にも少しはドレスを残してあげたいと思うので、余力のあるときは同じデザインの物を2個作って一つはお譲りするようにしてあります。でも、製作ばかりで撮影の時以外は着せ替えをほとんどしないので意味がないかもですね…。

―デザインの着想

新作は、素敵な生地やレースが手に入ったりしたら、昔のファッションプレートなどを参考に構想を組み上げていきます。

―販売した作品について

オークション等で手に取って頂いた方から、着せ[illegible]写真や感想を聞くととても励みになります。自分の好きなことをして、なおかつ人にも喜んでいただけるのは本当にありがたいことです。

―作品に名前をつけますか？

名前は必要に応じて仕上がってから付けることが多いです。本の中の一節や色、花の名前から取ることもあります。

―いつか製作してみたいもの

ビスクでお人形を作りたいですね。昔からあこがれの素材で、キャストなどでは出せない風合いが素敵です。

―人形との出会い

お人形は物心ついた頃からいつも遊んでいました。初めてお人形の洋服を作ったのが小学校5、6年生あたりで、この頃毎日、お友達とジェニーで着せ替えごっこをしていました。手持ちのドレスは数える程度で、着せてあげられる洋服に飽きてきてしまい、ちょうど手芸にも興味が出てきた頃でしたし、ためしに作ったと思います。ですが、洋服の構造すらまったく分からない状態でしたので、かなり悲惨な出来映えでした(苦笑)。小さいお人形に不向きな厚手のキルティング生地を使用して、当時流行っていたタータンチェックのジャケットを作ったのですが、初心者には高度すぎました…。半泣きになりながら、何とか出来た胴と腕を縫い合わせただけの洋服らしきものを着せてみると、袖口ではない大きな針目の間からみごとに腕がでてきてしまいました。あまりに不器用過ぎて悲しい思いをした記憶です。

―意識して追求している事

小さいお人形に対してどうしても生地に厚みがあり、仕上がりがもたつくことがあるので、できるだけ薄く仕上がるようパターンや縫製を工夫しています。

―なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

あこがれの世界、綺麗な言葉や情景を表現できるのが自分にとって人形だったのかもしれないですね。その中で願望や思いを織り交ぜながら作品を製作し、最終的に人形がそれを演じてくれるという感じでしょうか。自分の心の中の、夢を忘れたくない子供の部分が人形というもうひとりの自分となって居てくれているような気がします。

―製作の手順

素材の色味の組み合わせを決めてからデザインを起こします。あとは、パターン製作、縫製、仕上げの順になります。

―素材の入手先

素材はシルクなどの手に入りにくい生地をよく使用しますので、ネット通販で入手します。古着の着物の生地、ストッキングや靴下なども重宝します。

Rena、Emma (Dolls Drug Kingdom)
Rena　東京生まれ。武蔵野美術大学卒業後、コンピューター関連企業に就職。
Emma　東京生まれ。武蔵野美術大学卒業後、アパレル企業就職。
'98年よりドールのカスタム、服作りを仕事の傍ら始める。'99年Dolls Drug Kingdom発足、メインメンバー＋αの流動的メンバーで活動中。'98年イエローサブマリンコンテスト、コトブキヤ造形コンテスト、'00年ボークスカスタマイズコンテストにて受賞。

学生時代に、偶然手に取った創作人形のフライヤーを見て、どうしても手元に置きたい気持ちになりました。現実には有り得ない瞳の色や無国籍な顔立ちに魅了され、心臓を鷲づかみにされた気分でした。もちろん当時は、学生ゆえにとても購入できるお値段ではなく、そのフライヤーをクリアケースに入れて、ずっと大事に保管して眺めていました。

――初めて発表した作品

はい、覚えています。試作品を3着作って、やっと形にする事ができたので、忘れられません。お求め頂いた方々から、後日お人形に着せ付けた画像にコメントを添えてお送り頂き、嬉しさの余り、何度も何度も読み返しました。

――デザインの着想

読書が好きなので、本を多数読み、空想にふけります。

――製作の手順

日常、可愛いと思った素材やパーツを集めます（衝動買いします）。集まった物を、ながめて並べて組み合わせて、デザイン画を描きます。集めた物の中には、すぐには出番がなく、数年ぶりに登場ということも多々有ります。

オカダヤさん、ユザワヤさん、ネットショップ、アンティーク（骨董）盤の市、時々デパートで行われるアンティーク販売の催事、海外に行ったときに現地で。無い物は自作。

――作品に名前をつけますか？

作る前に作品のイメージが決まっているので、いくつかの候補を書き出しておき、完成時にその中から作品にあった名前に決めます。

――販売した作品について

着せ付けた画像を、メールとともに送ってくださったり、イベント等で、お写真を頂くのが本当に嬉しいです。次回作への心の栄養になります。手作りゆえに、多数作る事が出来ず、ご要望を頂いてもなかなかお応えできないもどかしさは、心苦しく切なくなります。

――意識して追求している事

人形サイズは、縫い代が集まると、シルエットが崩れるので、綺麗にする為に、縫製手順なども交えて型紙のダーツやライン等を考慮しながら型紙を製作しています。自分の思うシルエットを出す為に、毎回研究しています。

――手放さずに大切にしている作品

今まで作ってきたほぼ全ての試作品を大事に保管しています。ときおりながめては、反省点も含めて軌跡をみつめます。

――なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

今回はじめて何故なのか考えてみましたが、解りませんでした。解らない存在だからこそ、好きなのかもしれません。

――いつか製作してみたいもの

以前活動していた創作人形芝居をまたできたら…と思っています。

teria Lodge

W
ルリハ

相沢藤緒（Wisteria Lodge）
http://hwbb.gyao.ne.jp/fujio-htl/index.html
東京生まれ。武蔵野美術大学造型学部基礎デザイン学科卒。2000年頃より趣味で人形服作りを始め、ドールショウを中心に都内のイベントに参加。
ルリハ
東京生まれ東京育ち。最近レジン製ドールの魅力に目覚める。楽しいのはリップにクリアーを塗る時。まつ毛張りは苦手です。

つけますが？

一応、出来上がった段階で付けます。大体は酒、カクテルの名前、服の色や形からイメージされるものを選びます。小説や映画のタイトルから引用することもあります。（相沢）

つけたりつけなかったりしていますが、名前を付けなくてもなんとなくこの子は料理が得意そうなど脳内で勝手に設定しています。（ルリハ）

――人形との出会い

小さい頃からお人形は好きでしたが、現在の活動に繋がる直接のきっかけはヴォークス社さんのジェニー本です。（相沢）

友人にジェニー本を見せてもらって、こんな世界もあるんだ～！と驚きました。（ルリハ）

――初めて発表した作品

1/6サイズの、ボンデージスーツっぽいワンピース。未だにこの系統の服が一番、自分「らしい」と言われるので、思い出深い作品です。（相沢）

――デザインの着想

映画から着想を得ることは多いです。あとは、街中で可愛い服着た女の子にはついつい見入ってしまいます。（相沢）

アニメや特撮を見たりフィギュア雑誌やゲーム雑誌を見ます。あとは作業に疲れたら散歩に行きます。（ルリハ）

――製作の手順

素材を見て着想が湧くこともありますが、大体は、おおよその完成像をイメージしたうえで、それを表現する素材を探しに行く、という感じです。デザイン画…というか、ラフスケッチのようなものを描くこともあります。ほとんどの場合、作っていく過程でどんどん変わってしまいますが。（相沢）

ツンデレちゃんとかなんとなくイメージを作ってから顔を描きます。音楽を聞いてるとなんだか閃く時もあります。今回のようにお洋服を作っていただいた時は、お洋服を拝見したりご相談しているうちにどんどんイメージが湧いてきます。（ルリハ）

――素材の入手先

特にありませんが、アクセサリー用の金属パーツを服飾に利用するのが好きなので、パーツショップにはよく行きます。（相沢）

よく行くのは模型店です。時々日暮里なども行きます。（ルリハ）

――意識して追求している事

もともと縫製の知識がまったくない素人なので、前に作ったものより少しでも丁寧に、綺麗に…というのだけは心がけています。（相沢）

色々な表情が描けるようになりたいのですが、なかなかうまくいかなくて。日々修行です。（ルリハ）

……作品

完成させてしまうと、次に作りたいものの方に意識が行ってしまうので、手元にはあまり残していません。（相沢）

お人形さんの顔を描き始めてすぐの頃の子です。今見るとすごく下手で恥ずかしいですが、その時期にしか描けない顔だったなぁと思い、描き換えず取ってあります。（ルリハ）

――販売した作品について

自分の手元を離れた服を、どこのどんなドールが着ているんだろう…というのは、やはり気になりますので、お客さんから「自分のドールに着せた画像を送って頂いたりするととても嬉しいです。（相沢）

――いつか製作してみたいもの

あの映画のあの衣装を再現してみたい！というのは幾つかあります。（相沢）

お人形を作ってみたいですが、全身は難しいのでせめて顔だけでも自作してみたいです。（ルリハ）

――なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

これ、と言い切れるような明確な理由は無いですが。現実の自分では絶対できないような格好をさせて、「理想の自分自身」を投影している部分はあるかなと思います。（相沢）

スタイルが良いので自分では出来ない格好も可能だからです。（ルリハ）

@BabyBee
みつばち

Daisy-D

HIROKO (Daisy-D)
http://yaplog.jp/daisy_d/
人形服作家。01年LW DOLLSメンバーとしてmomoko立ち上げに参加。02年Daisy-Dデザイン「momoko ver.02DD」発売。04年LW DOLLSデザイン「momoko ver.04ANiw」発売。著書は「ドール・コーディネイト・レシピ [illegible]」。ブランドユニット「Laila」メンバー。

みつばち@BabyBee (Honey Drops)
http://honeybee.hacca.jp
ドールカスタム作家。2002年よりドールカスタムを開始。第一回プライスビューティコンテストで「ミス・ポピュラリティ賞」(MIELE DOLCEメンバー)を受賞。「ドーリィ★バラエティ」(テレビ神奈川)のドール監修ほか、商品ドールのサンプルメイクも数多手掛ける。6月末よりGofaにて個展開催予定(詳細はP.117)。

──人形との出会い

物心つく前から人形が好きでした。(D)

元々お人形遊びをしてなかったので、全然ドールとの接点が無かったのですが、ある時、[illegible]CMを見て[illegible]ドールスイーツ[illegible]オーカスタムは2002年[illegible]オールドイン[illegible]が最初です。(み)

──初めて発表した作品

[illegible]

──手放さずに大切にしている作品

作品は全部手元に置いておきたいから、自分の分も作るようにしていたのだけど[illegible]点だけは悲しいです。(D)

[illegible]

──販売した作品について

[illegible]

──素材の入手先

[illegible]

──作品に名前をつけますか

[illegible]

──いつか製作してみたいもの

[illegible]

──なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

[illegible]

──デザインの着想

[illegible]

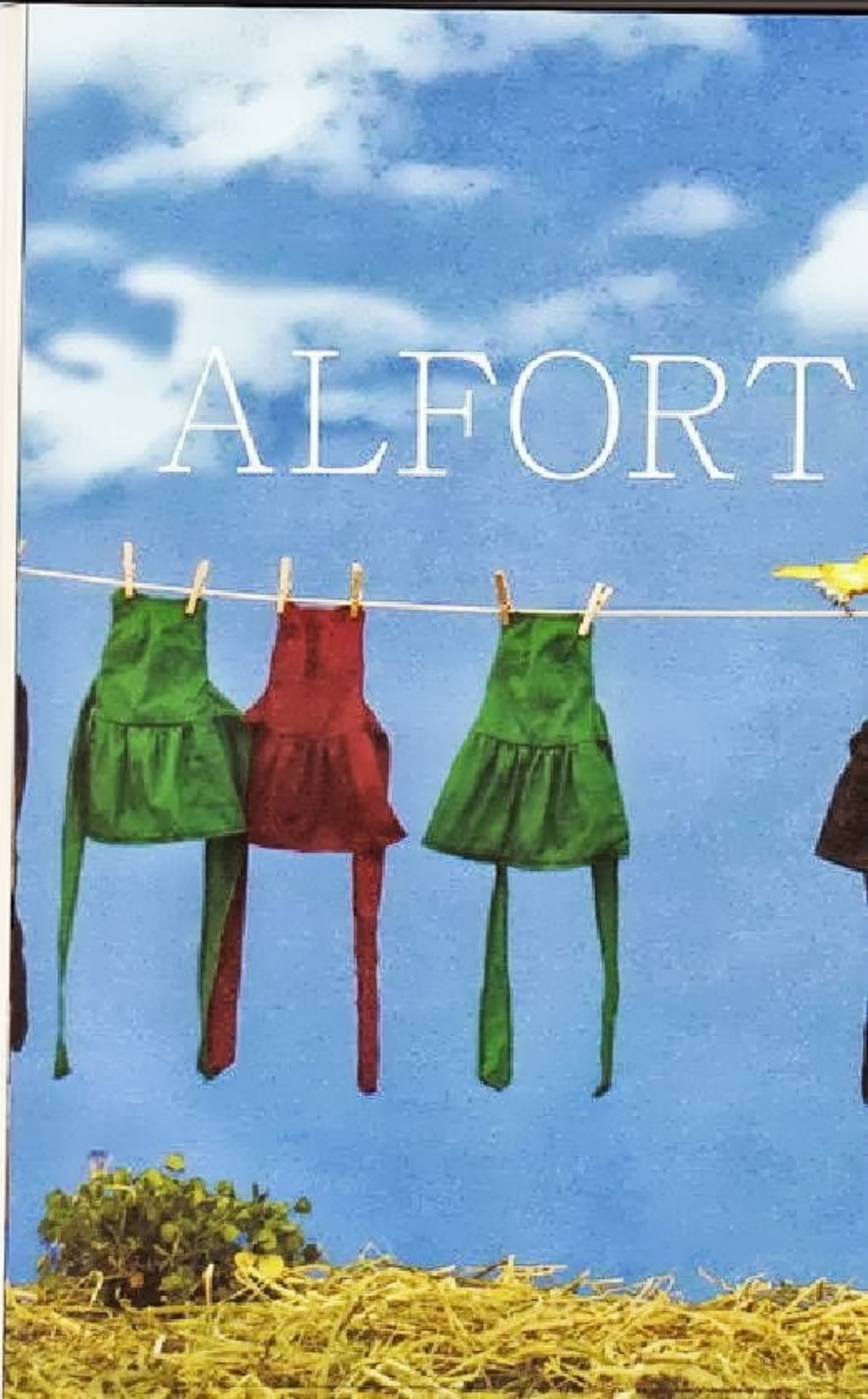
──製作の手順

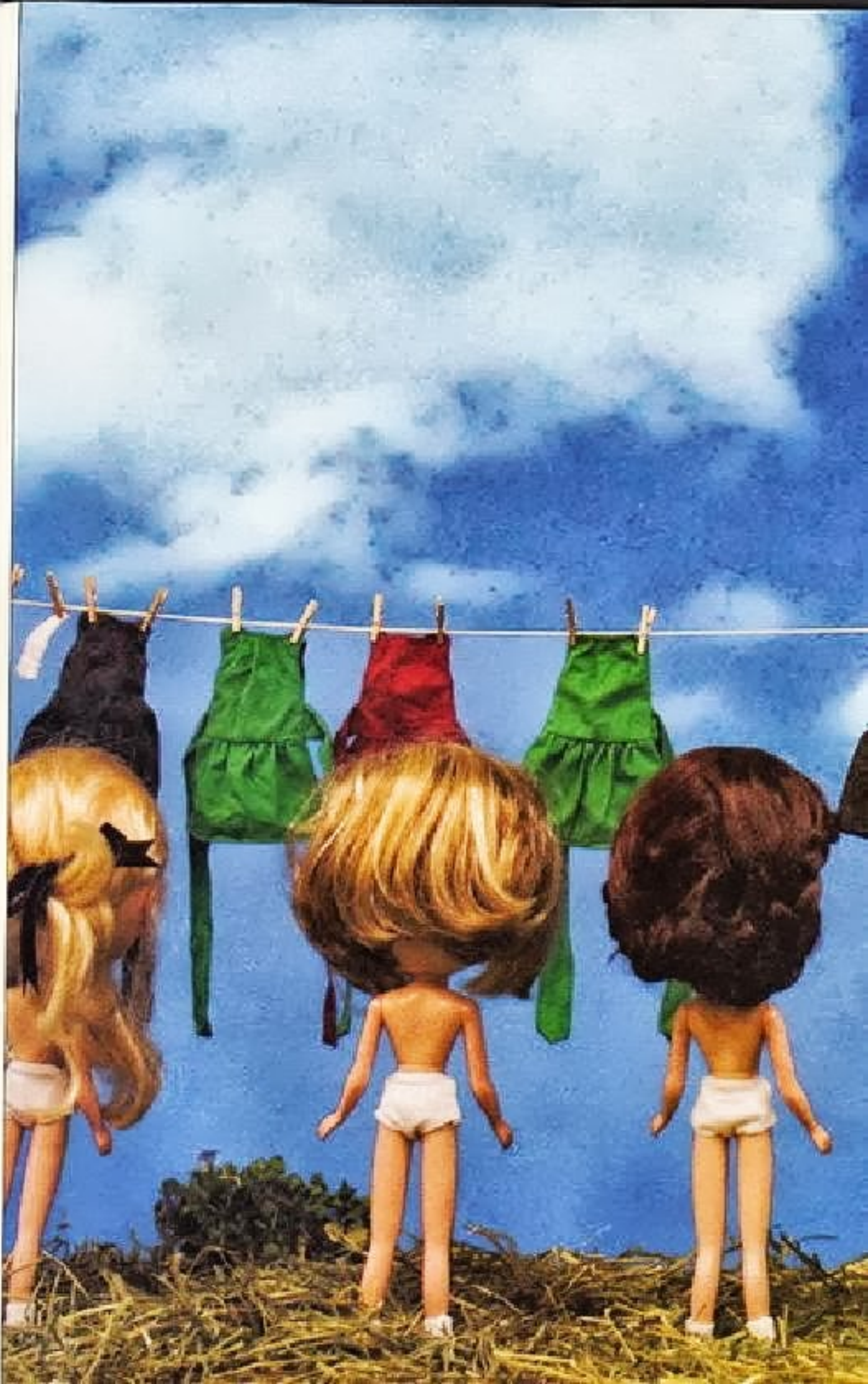
[illegible]

──意識して追求している事

[illegible]

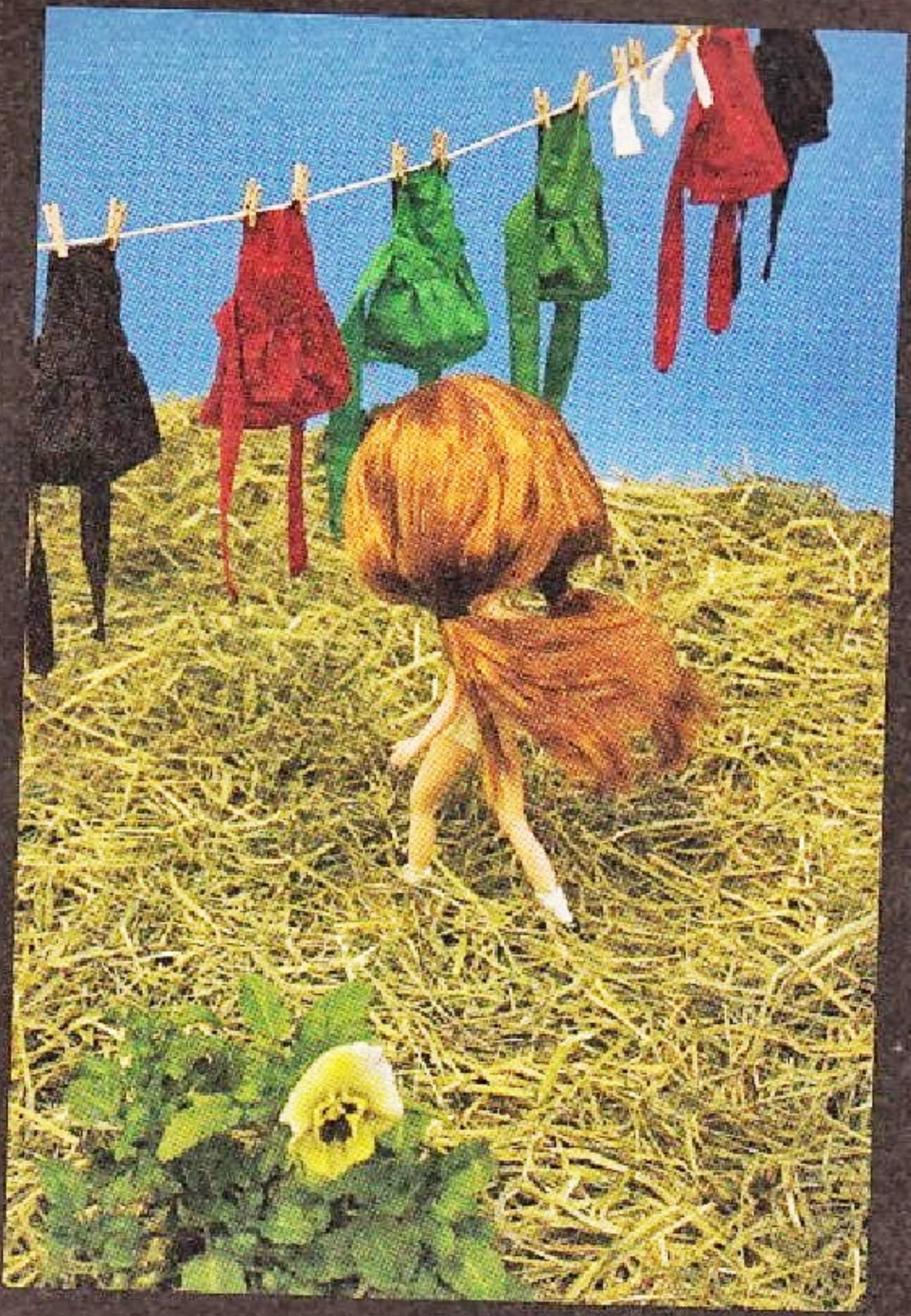
[illegible]二階健
[illegible]ne.jp/nikaism_rebirth/
[illegible]作家。映画「Soundtrack」が第[illegible]回スペイン国際ファンタスティック映画祭にて2つの[illegible]
[illegible]作「下弦の月～ラスト・ウォーター～」、TVドラマ「GO! GO! HEAVEN!!」[illegible]
[illegible]、HYDE、Plastic tree、PIERROT、D'espairsRayなどのミュージックビデオを多数手掛け[illegible]
[illegible]「Murder Goose～マザーグース殺人事件」「Alice in Spooky land」を開催し、入場[illegible]
[illegible]7月27日～8月8日、銀座[illegible]にて二階健の写真作品展「グリムの肖像」を開催予定。


ALFORT



…したことがきっかけです。それぞれ別分野にいたはずなのですが、ブライスというお人形には共通して何か魅かれるものがあったみたいです。

仲のいいクリエイターたちが集まって作ったインディーズ誌「Lapin」で、ALFORTとしてブライスをスタイリング、誌面ヴィジュアルを制作しました。



…それぞれが持っているヴィンテージの生地などをつかっています。

―意識して追求している事

ちいさな女の子たちのバレエ劇団がコンセプトです。舞台を演出しているつもりで作品をつくっているので、みる人に、何かしらを体験してもらうことがひとつのテーマになっています。

―販売した作品について

ALFORTではインスタレーションを作品としているので、厳密な意味での人形作品の販売はありません。どれも、カスタムであったり、スタイリングであったりするので、作品を販売しているというのとは違うと思ってます。でも、作品制作の費用は持ち出しですので、ときどき5人共同制作で"GIRL ALFORT"というブライスをベースにしたカスタムドールを販売していました。それらを作品といっていいのかどうかは、常に考えるところですが、ALFORTにとってドールの販売は劇団員がソロデビューしていくような感覚です。

―なぜ貴方は人形が好きなのだと思いますか

ALFORTの場合は、人形が好きなのではなく、本当に、偶然5人がブライスという素材、ブライスというちいさな女の子にインスピレーションを得たことにつきます。人形というのは映し身で、願望の叶え手だとおもっています。

―手放さずに大切にしている作品

基本的にドールは劇団員として、手元に居ます。リリパットという作品は、ドールは客演で借り物ですが、衣装をそろえてあります。

ALFORT
http://theatre-alfort.com/
2005年、ふじもとあや、オダニミユキ、カオル、chai、やまだないとの5人が結成したビジュアル・ユニット。ブライスをモチーフに「空想のバレエ団」として作品を発表。2007年「アルフォートヨウガシテン」出版。2008年「Lilliput展」N.Y.にて公演。

―デザインの着想

次に自分たちが何をみたいか…です。

―製作の手順

ディレクターがコンセプトを、文章とラフスケッチでまとめ、5人で仕事を割り振り、割り振った仕事(衣装やカスタム)はそれぞれが自分の発想で膨らましています。

―作品に名前をつけますか?

公演タイトル、人形、両方に名前があります。キーヴィジュアルを制作する段階で、タイトルも決定します。

―いつか製作してみたいもの

映像です。アニメーションというよりも、ちいさな女優たちと映画を撮ってみたいと思っています。

人形の服をつくる

How to make Dolls Outfit

宣木さわ子

to make ドレス

注意〕
のシルクオーガンジーは、縫い代より2cm多く裁ち、
スプレーしアイロンしておく。
、シルクオーガンジー55cm×5.5cm、
ール12cm×8を用意し糊スプレーしてアイロンをかける。
ースをカーブさせるときは、
一本引いてギャザーを寄せる。
は本縫い0.15cm、
はふり幅0.2cm縫い目の長さ0.05cm

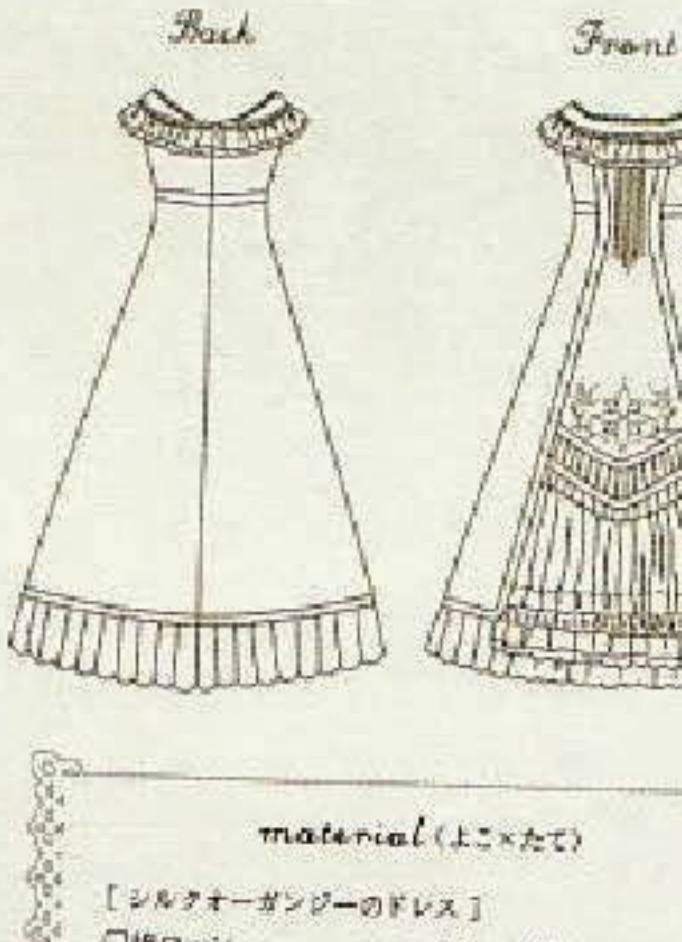
、薄葉紙など、縫ったあと破り取れる紙で、前身頃
ルク、綿ローンの裾まである方）の型紙を写して切り
装飾を入れる位置をチャコペンで描いておく。
ル地の前身頃裾を加工する。裾から0.3cmの所に
巾リバーレースの上端を合わせて乗せてたたく
巾チュールレースを裾から1.5cm離して裏に重ね、
型紙の位置に刺繍リボンを乗せギャザーミシン、
ルクを挟んでギャザーミシン、上端にギャザーミシ
け、それぞれの糸を引いて縮め①の安定紙に載せ
合わせておく。
5.5cm（型紙外）のシルクオーガンジーを用意し
m巾の片倒しプリーツを作り、型紙の位置に下端
せてしつけする。
のシルクオーガンジーの型紙の位置に0.1cm巾ピ
を入れ、アイロンでたわみを消し、安定紙に乗せ
する。プリーツの上にリバーレースを乗せてしつ
線にふり幅0.2cm、縫い目の長さ0.05cmの細か
グをかける。
花の模様を覆うように12×8cmのチュール地を
つけする。模様のとおりにジグザグをかけ、裏か
チュールを切り取る。刺繍糸3本取りで模様を
ステッチをし、手縫い糸でビーズをつける。（安定
たまま）
ジーの前身頃の脇をアイロンで出来上がり線に
紙を慎重にはずす。裏からリバーレースの間
ンジーと花模様の中のオーガンジーを切り取る。
綿ローン、オーガンジーの身頃サイド下端と後
上端をそれぞれ中表に縫う。オーガンジーは
と、継ぎ目にリバーレースを乗せてしつけし、ジ
裾にかけて裏からオーガンジーを切り取る。

⑧4.5cm巾チュールレースに0.5cm巾の片倒しプリーツを加工する。後ろスカートの裾にレースを合わせ、しつけしておく。
⑨オーガンジーの⑦の上に⑧を出来上がり線を合わせて乗せ、上からしつけする。その上にリバーレースを乗せ、後ろスカートはチュールに半分かぶるようにしつけし、ジグザグして裏からレースの間のオーガンジーとチュールレースを切り取る。
⑩青シルクと綿ローンの前身頃と後ろスカートの脇をそれぞれ中表に縫う。綿ローンの裾は1cm巾で三つ折してコバミシン。青シルクは裾にロックをかけ、1cm折って0.7cm巾で縫う。
⑪⑩の青シルクの上に⑨のシルクオーガンジーを重ね、その上から⑩の綿ローンを中表に合わせる。持ち出しの上下を縫って表に返し、後ろから見て左開きの上端0.5cmのところから、開きどまりまで挟む。後ろ開きの上から裾までと、身頃の袖ぐりを襟付け位置を空けて縫い、表に返してアイロンをかける。
⑫襟の上端を中表に合わせて縫い、襟の下端と、身頃の襟付け位置を中表に合わせて縫う。襟の、下端を端から中表に縫える所まで縫って、表に返し、綿ローンを内側に折ってまつる。後ろ襟を身頃襟付け部に挟んで縫う。
⑬チュールレースを1cmずらして横に半分に折り（1.75cm、2.75cmの2段レースになるように）ギャザーを寄せて襟下にまつりつける。襟の縁にビーズブレードをまつりつける。
⑭裏から覗くようにしてからスカート部の後ろ開きを綿ローンと青シルク、オーガンジーに分けるようにあわせる。内側の継ぎ目をきっちり合わせ、持ち出しの下から裾まで縫い、表に返す。
⑮後ろ開きにスナップをつける。

齋藤香織

SD女の子

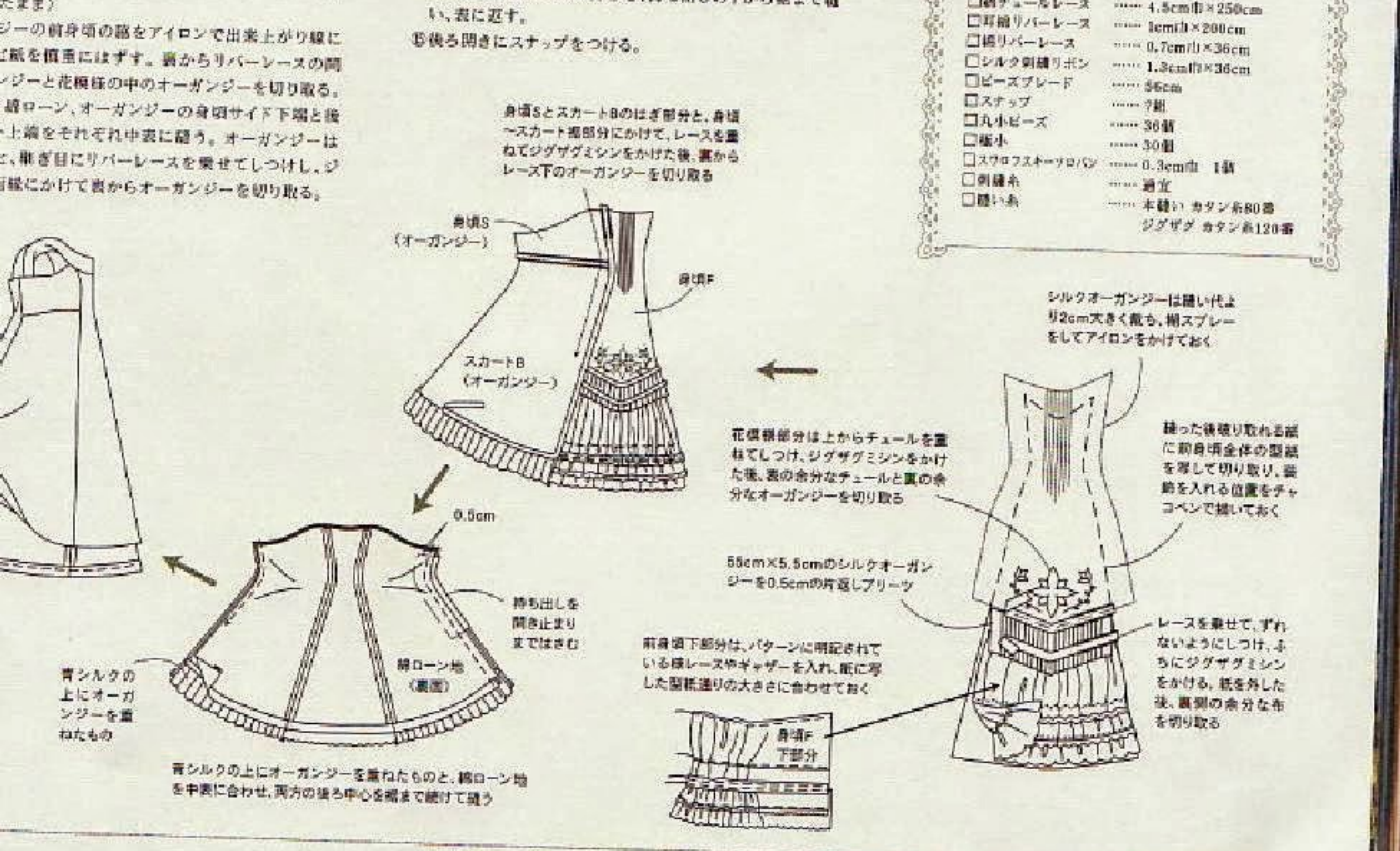
「シルクオーガンジーのドレス」



material（よこ×たて）

［シルクオーガンジーのドレス］

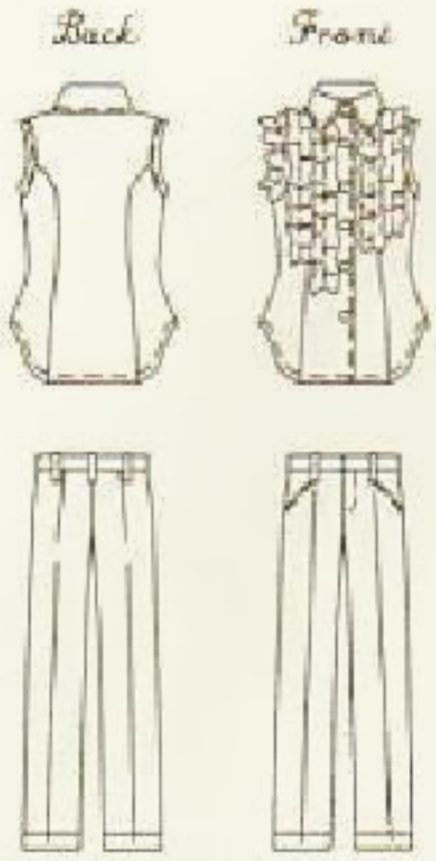
□綿ローン	…… 36cm×60cm
□シルクオーガンジー	…… 90cm×70cm
□綿チュール地	…… 36cm×26cm
□安定紙or薄葉紙	…… 20cm×43cm
□綿チュールレース	…… 4.5cm巾×250cm
□耳縫リバーレース	…… 1cm巾×200cm
□縁リバーレース	…… 0.7cm巾×36cm
□シルク刺繍リボン	…… 1.3cm巾×36cm
□ビーズブレード	…… 36cm
□スナップ	…… 7組
□丸小ビーズ	…… 36個
□極小	…… 30個
□スワロフスキーソロバン	…… 0.3cm巾 1個
□刺繍糸	…… 適宜
□縫い糸	…… 本縫い カタン糸80番 ジグザグ カタン糸120番



LittlePrincess

エノア・クルス・ゼロ

「ブラウス&バギーパンツ」



material（よこ×たて）

［ブラウス］

- □綿ボイル …… 112cm巾×40cm
- □ボタン …… 6個
- □接着芯 …… 適宜

［バギーパンツ］

- □薄地ウール地 …… 140cm巾×50cm
- □スナップ …… 1組
- □サテンリボン …… 0.5cm巾×10cm
- □接着芯 …… 適宜

How to make Baggy バギーパンツ

①前パンツに、サテンリボンを挟んでポケット見返しを縫い、表に返してポケットの口を縫い叩く。表地袋布を縫い、縫い代をきれいに切り揃えピケでほつれ止めをしておく。(※厚みが出ない方がきれいに仕上がる為、ポケット周りにはロック処理はオススメしません)

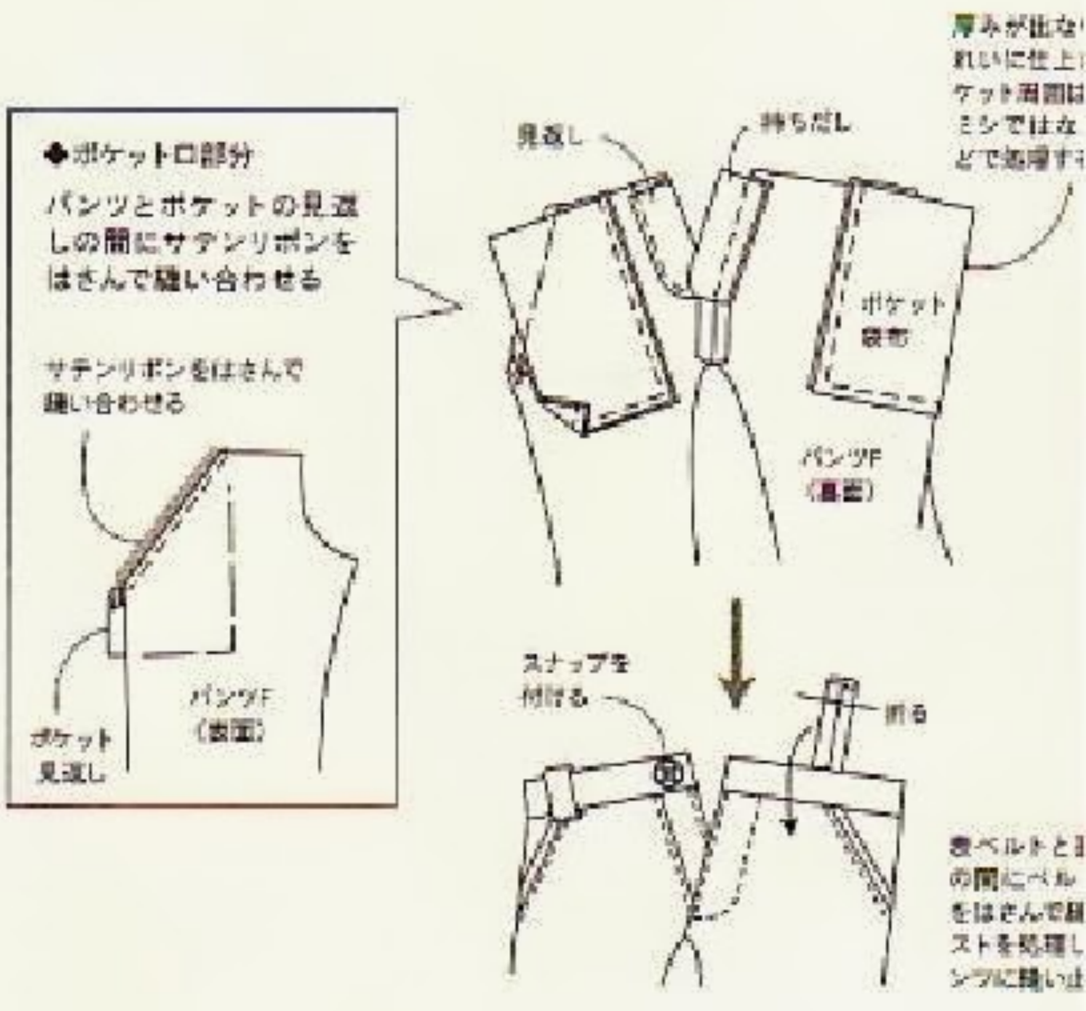
②後ろパンツの股上を縫い合わせ、切れ込みを数か所入れて縫い代を割ってアイロンで整えておく。

③持ち出しを作り、前パンツの中心に持ち出しと見返しをそれぞれ縫い合わせる。前中心をあき止まりまで縫い、縫い代を開きアイロンで整え、持ち出しを倒した部分と見返し外周をミシンで叩き整える。

④脇を縫い、縫い代を割ってアイロンで整える。裾をロック処理しておく。

⑤股下を縫い、裾をまつり縫いで処理して、ダブルに折って折り目をアイロンでプレスしておく。

⑥ベルトループをつくり、ベルトループを挟んでベルトを縫い、裏ベルトを表に返してウエスト処理とベルトループを縫い留め、スナップを付けて完成。仕上げにセンタープレスをする。



How to make ブラウス

①各パーツを裁断し、残った布から袖ぐり分のバイアスと、お好みで飾りフリル分のフリルを作っておく。

②前身頃と前脇、後ろ身頃と後ろ脇をそれぞれ中表に縫せ、カーブに切れ込みを入れて内側に倒しておく。(胸ブが縫いにくい場合は、いせこみをしておくと縫いやす

③前身頃に飾りフリルをお好みで縫い叩き、見返しに接貼って折っておく。

④肩を中表に縫い合わせ縫い代を割っておく。

⑤表襟と芯を貼った裏襟を中表に縫い合わせ表に返し、ンできれいに整えておく。台襟(表)を身頃の襟ぐりにけ、縫い代を台襟側に倒し、襟を挟んで台襟を中表にわせて表に返す。台襟(裏)を折り畳んで襟ぐりを処理

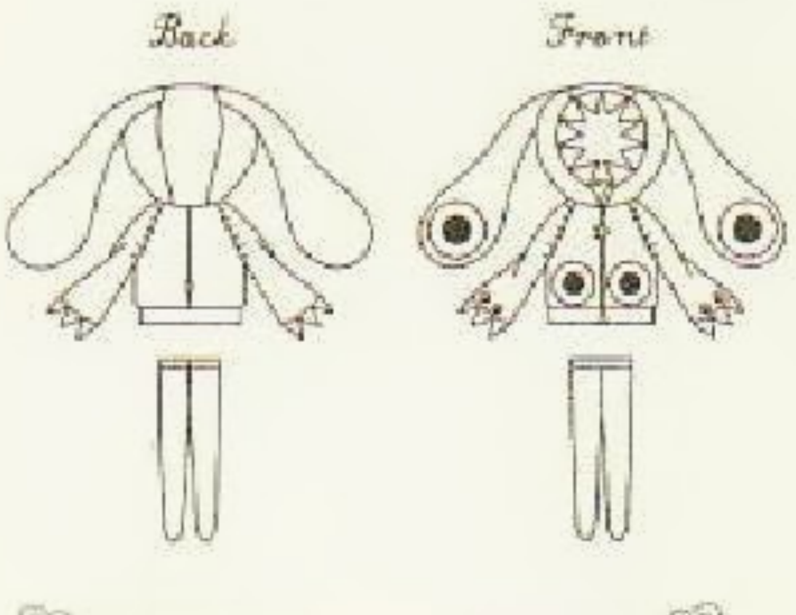
⑥袖口をバイアスで処理して脇を縫う。

⑦裾を処理する。ボタンホールを開けボタンを付け完成。

カニホル

おでこちゃんとニッキ

「モンスターパーカー&シマシマスパッツ」



material（よこ×たて）

［モンスターパーカー］

- □薄手のトレーナー生地 黒 …… 50cm×50cm
- □薄手のトレーナー生地 濃紫 …… 30cm×30cm
- □リブニット生地 紫 …… 15cm×10cm
- □合皮 生成色 …… 30cm×30cm
- □合皮 黒 …… 5cm×5cm
- □オープンファスナー 黒 …… 6.5cm 1本
- □目玉 …… 直径0.6cm 4個
- □星型チャーム …… 1個

［シマシマスパッツ］

- □ボーダー柄のニット生地 …… 16cm×16cm
- □スプリングホック …… 1組（ニッキ用にする場合のみ）

How to make パーカー

①耳と身頃の指定の位置に目玉をジグザグミシンで縫いつける。

②前身ごろ、袖、後ろ身頃をそれぞれ縫い合わせる。

③爪を出来上がりに中表に折って縫い、表に返す。

④袖に爪をそれぞれ3本ずつ縫いつける。

⑤脇を袖口から裾にかけて縫う。

⑥手の先を縫う。

⑦後ろ身頃を中表に重ねて縫う。このとき、ニッキ用にする場合は尻尾穴をあけておく。

⑧裾リブを伸ばしながら身頃に縫い付ける。

⑨身頃にファスナーを縫いつける。

⑩耳の裏地と表地を中表に縫い合わせ表に返す。

⑪耳をフードの指定の位置に縫い付ける。

⑫フードとフード真ん中を中表に重ねて縫う。

⑬裏地もフードとフード真ん中を中表に重ねて縫う。

⑭爪をフードに縫いとめる。

⑮表地のフードのみ身頃に縫い付ける。

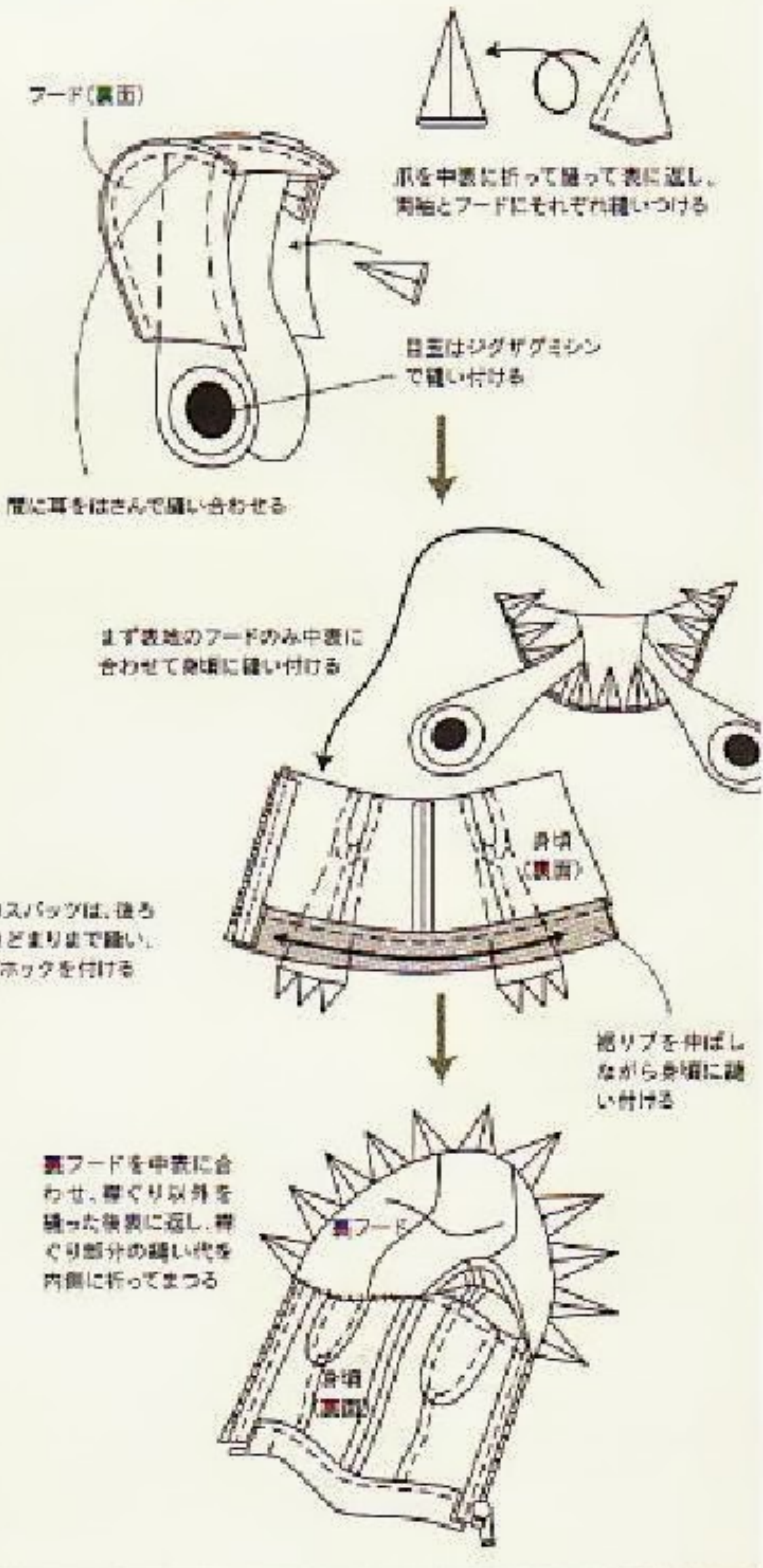
⑯フードの表地と裏地を中表に重ねて縫う。この時襟ぐりの部分だけ縫わないでおく。

⑰フードを表に返したら、裏地の縫いしろを中へ折り、まつる。

⑱袖の付け根にグレーの刺繍糸で飾り縫いする。

⑲ファスナーに星のチャームをつける。

⑳袖の先に目玉をそれぞれ二つ、ボンドでつける。



How to make スパッツ

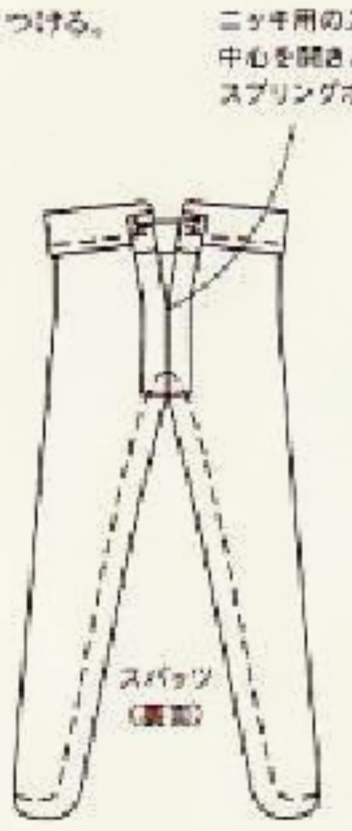
①タイツ前中心を中表に重ねて縫う。

②ベルトを二つに折り、タイツに少し伸ばしながら縫い付ける。

③後ろ中心を重ねて縫う。 ニッキ用にするときは開きどまりまで縫う。

④股下を縫い、カーブの部分に切り込みを入れて表に返す。

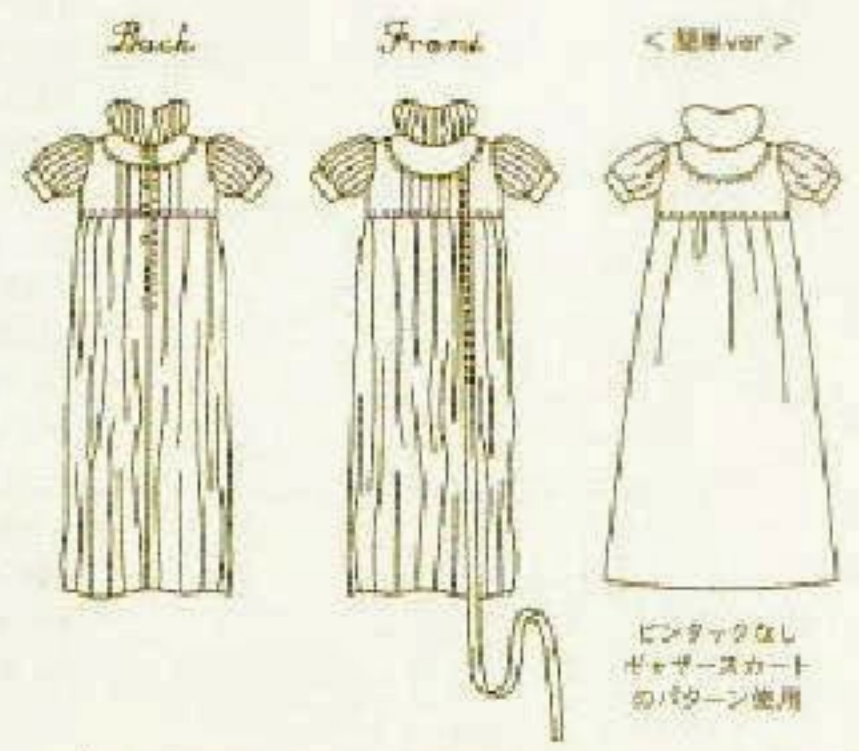
⑤③でニッキ用にした場合のみ、開いた部分の縫いしろを内側に折り縫い縫い、スプリングホックを内側に縫い付ける。

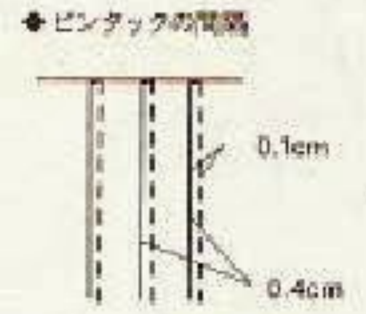


雨森ひろこ（こぐま座）

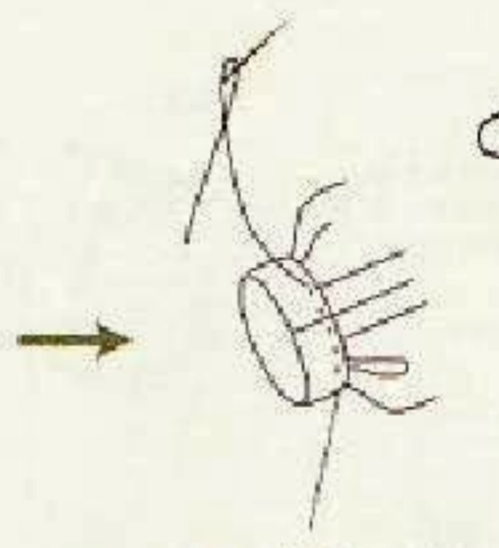
momokoDOLL

「薬剤師の服」

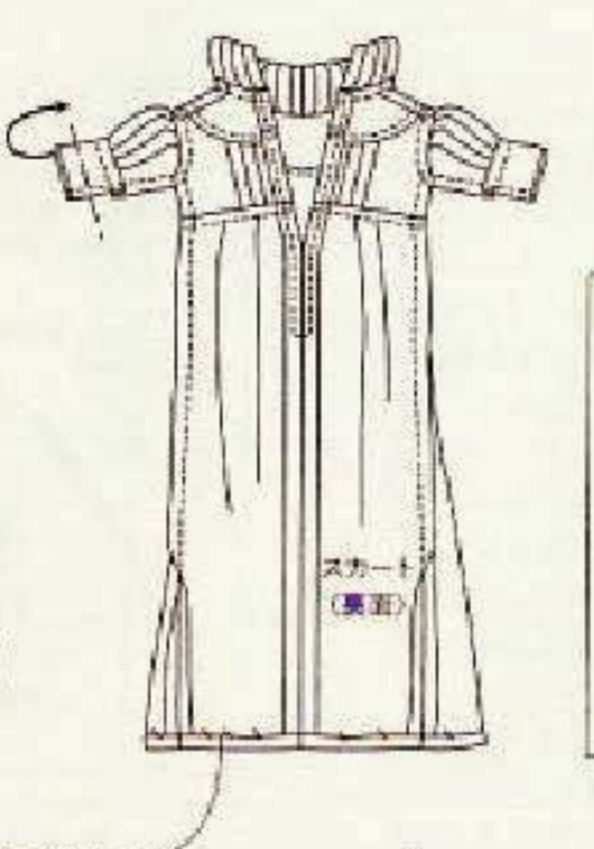


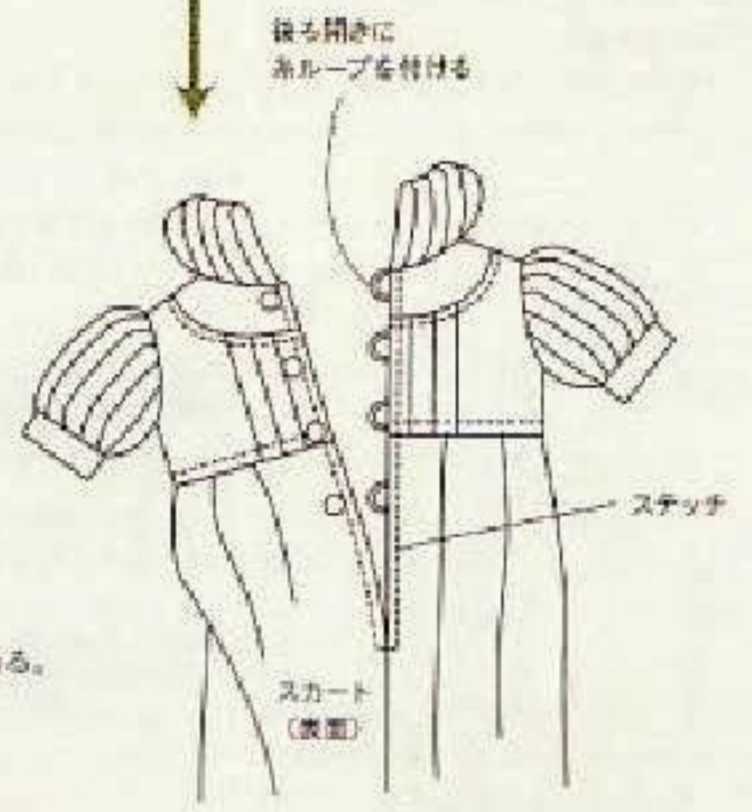


※ピンタックを縫ってから型紙通りに裁断する



カフスの片端を袖に付け、袖〜袖下を続けて縫う。袖下の縫い代を割って、カフスを内側に折り、表にひびかないようまつる





How to make 薬剤師の服

［布地下準備］（※簡単verの場合は省く）
身頃、袖、襟、各装飾布にピンタックを縫う。
スカート布にしわ加工、各布に型紙を合わせ裁断する。
ヨーク、カフス、各裁断済み布にシルクチュールを重ね、縫い合わせる。

身頃の前後ダーツをそれぞれ縫う。
身頃、ヨークの各前後肩を縫い合わせる。
身頃、スカートの各レースを縫い付ける。
身頃の縫い代を内側に折り込んでヨークに重ね、ステッチで縫い付ける。
襟を作る（中表に折りCBを縫い、表に返す）、身頃と縫い合わせる。
後ろ身頃のCB左右縫い代を折り込み、縫っておく。
袖とカフスを縫い合わせる。（簡単ver：カフス布は外表、中心折り済み状態で）
袖と身頃を縫い合わせる。
袖下〜身頃の脇を続けて縫う。
カフス布を裏に折り返し、まつる（簡単ver：省略）。袖を表に返す。
身頃とスカートを縫い合わせる。縫い代を身頃側に倒し、見どめかステッチでとめる。
前面のレース部分にボタン（またはビーズ）を縫い付ける。
スカートCBをあきどまりまで縫う。
裾を三つ折りしてまつる。
後ろ開きにボタンと糸ループをつける。

material（よこ×たて）

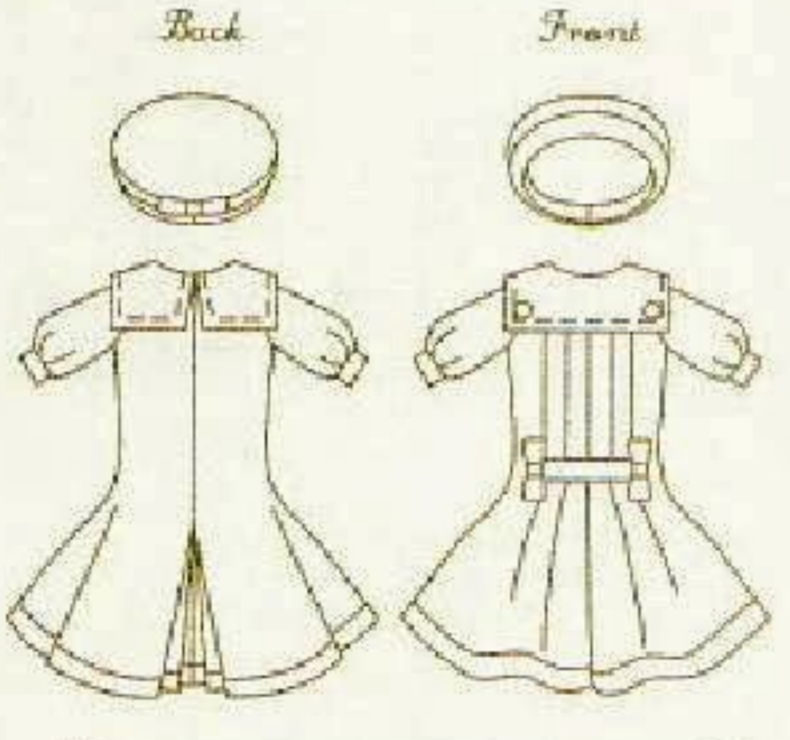
［薬剤師の服］
（※＝ピンタックなし、ギャザースカートの簡単ver）

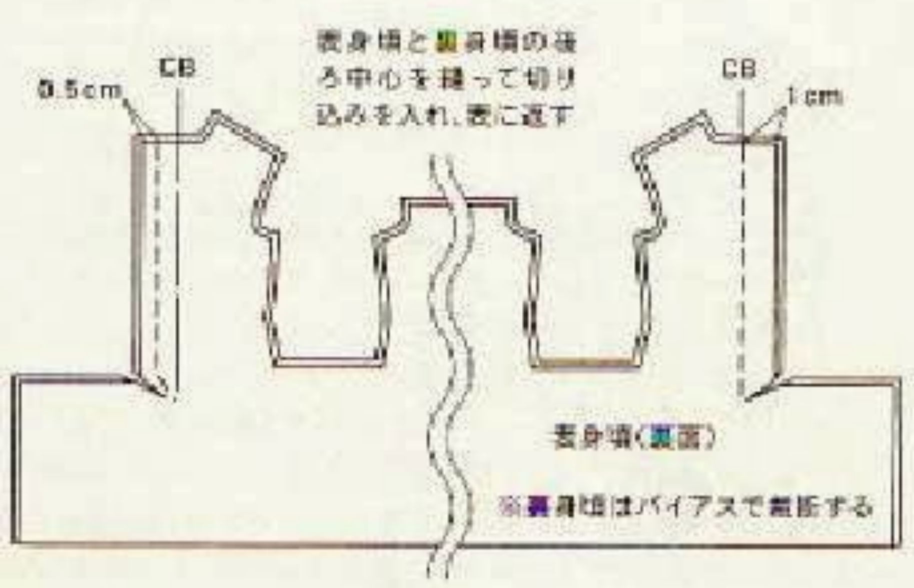
□綿ローン	
身頃	…… 16cm×16cm（※12cm×10cm）
スカート	…… 45cm×20cm（※15cm×20cm）
□絹製シルクサテン	
ヨーク・カフス	…… 10cm×9cm
□シルクシフォン	…… 20cm×43cm
袖・襟	…… 15cm×18cm（※14cm×9cm）
□シルクチュール	…… 10cm×10cm（※省略）
□シルクレース	…… 0.5cm巾×22cm〜
□ボタン	…… 直径0.25cm 18個
（手に入りにくい場合はビーズで代用しても良い）	
□ボタン	…… 直径0.4cm巾 4個

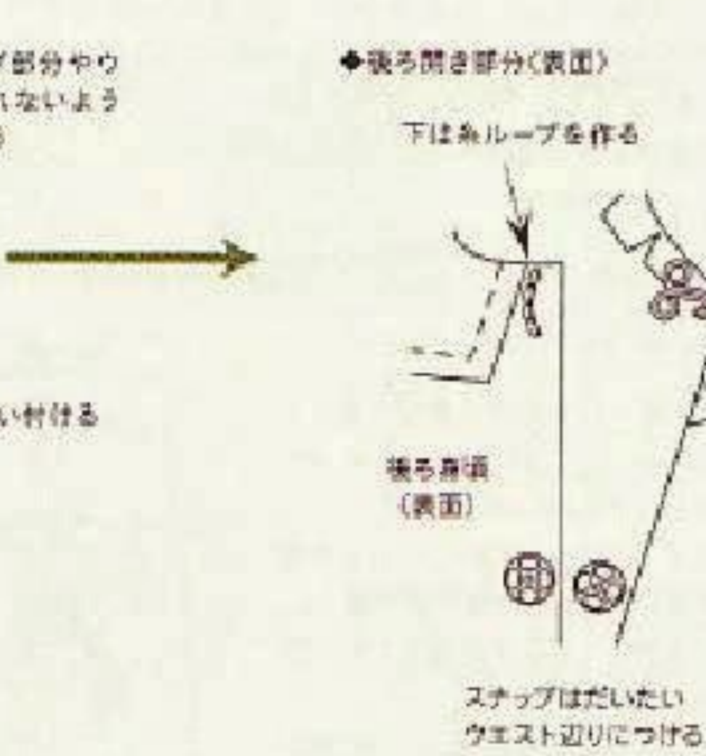
蜜蜂けいと

スキッパー

「ワンピース＆ベレー帽」







How to make ワンピース

①ワンピース身頃の表と裏を合わせ、背中心（あき部分）を縫う。表に返してワンピースヘムを合わせる。
②①の前タックを縫い止まりまで縫って、片倒しにする。ウエスト飾りラインを縫い付ける。（方向／飾りライン位置はパターン参照）
③②と前ヨークを縫い合わせ、前後肩を縫う。
④袖を作って身頃袖ぐりと合わせる。
⑤襟を作って飾りステッチをかけ、身頃襟ぐりと合わせる。
⑥身頃脇を縫い止まりまで縫って、脇タックをたたむ（上端で隠縫いする）
⑦背中心を縫って、後タックをたたむ（上端で隠縫いする）
⑧襟に飾りボタンを付ける。リボンを作ってウエストに付ける。あきにカギホック、スナップをつける。

How to make ベレー帽

●ベレー表地は接着芯を貼ってから裁断する。

①ベレーかぶり口の表と裏を合わせ、かぶり口を縫う。
②ベレーかぶり口の背中心を縫う。
③②とベレートップを表同士、裏同士でそれぞれ縫い合わせる。（裏は返し口を縫い残す）
④表に返してアイロンで整える。裏／返し口を閉じる。
⑤飾りラインを縫い付ける（位置はパターン参照）リボンを作ってラインつなぎ目（CB）につける。

material（よこ×たて）

［ワンピース］

□ワンピース表地	…… 50cm×15cm
□ワンピース裏地	…… 35cm×35cm
（オーガンディまたは薄地綿布）	
□襟（綿オーガンディ）	…… 15cm×15cm
□ヘム、カフス、飾りライン、リボン用の布	…… 35cm×35cm
□スナップ	…… 1組
□カギホック	…… 1組
□ボタン	…… 直径0.6cm×2個

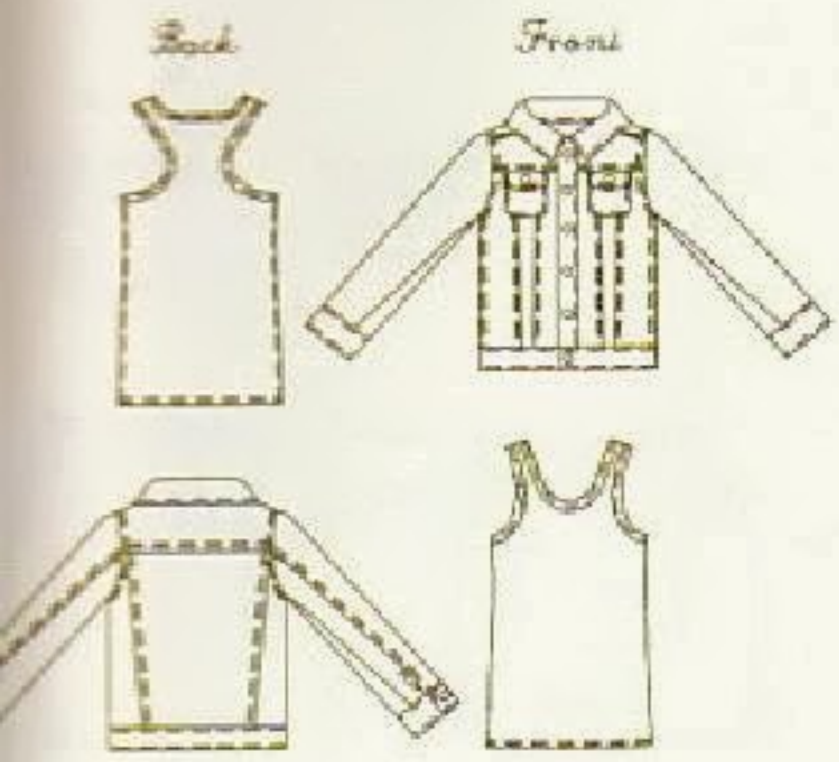
［ベレー帽］

□ベレー帽表地、ベレー帽裏地、接着芯（厚手）	…… 各11cm×9cm

SILVER BUTTERFLY

SD13男の子

「デニムジャケット&タンクトップ」



How to make デニムジャケット

● ステッチ幅は1.5mmと3mm
● 始末処理はロックミシン

①フラップ、襟(縫い止まりまで)は中表に合わせて縫った後表に返す。ポケット口とフラップはステッチをかける。
②後ろ身頃1と2を縫い合わせ、縫い代をステッチでおさえた後、ヨークを合わせて縫い、縫い代をステッチでおさえる。
③前身頃1と2と3を縫い合わせ、縫い代をステッチでおさえた後、フラップを間にはさみヨークを付け、縫い代をステッチでおさえる。
④前身頃にポケットを付ける。
⑤外袖と内袖を開き止まりまで縫い、開き止まりまでは片返し、あき部分は縫い代を割ってステッチをかける。
⑥前後の身頃の肩を縫い合わせ、縫い代をステッチでおさえる。
⑦前身頃の前立て部分を三つ折りし、ステッチをかける。
⑧両袖を付ける。縫い代は身頃側に片返しして、ステッチでおさえる。
⑨裏襟のみ身頃に縫い付け、表襟の襟ぐりを中に折り、襟周囲をぐるっとステッチをかける。
⑩両脇を中表に合わせて縫い、身頃の縫い代をステッチでおさえる。
⑪袖口にカフスを付ける。
⑫ウエストベルトを付ける。
⑬ボタンホールを作り、ボタンを付ける。

material(よこ×たて)

[デニムジャケット]
□8オンスインディゴデニム ······ 140cm×8cm
□金古美メッキボタン ······ 直径9mm×10個
※掲載作品はダメージ加工を行っています

[タンクトップ]
□綿ニット ······ 30cm×50cm
□ニットバイアス ······ 3.5cm巾×40cm

How to make タンクトップ

●始末処理はロックミシン

①前身頃、後ろ身頃の肩を縫い合わせてステッチをかける。
②首周り、袖ぐりをニットバイアスでくるむ。
③両脇を縫い合わせる。
④裾を2つ折りにして前からステッチでおさえる。

夢幻堂

SD女の子

「ドレスハット&ワンピース&ペチコート」

How to make ドレスハット

①表地の裏に接着芯を貼り、ダーツを縫う　ネット芯のダーツを縫う。
②ダーツをそれぞれ別側へ倒して2点を重ね、パイピングテープで縁を包んで縫う。山がなだらかになるようアイロンで形を整える。(ドレスハット土台)
③ギャザーを寄せたフリルと、リボン(50cmにカット×2本)を土台裏に縫い付ける。
④土台裏側にヘアーコームを縫い付ける。
⑤土台やフリルの縫い代が隠れるよう、花びらを外側へ向け放射線状にカーネーションを4~5個、中央にバラを3個、グルーガンで留め付ける。間を埋めるようにアジサイを差込、バランスを整える。
⑥レース等で飾り付ける。

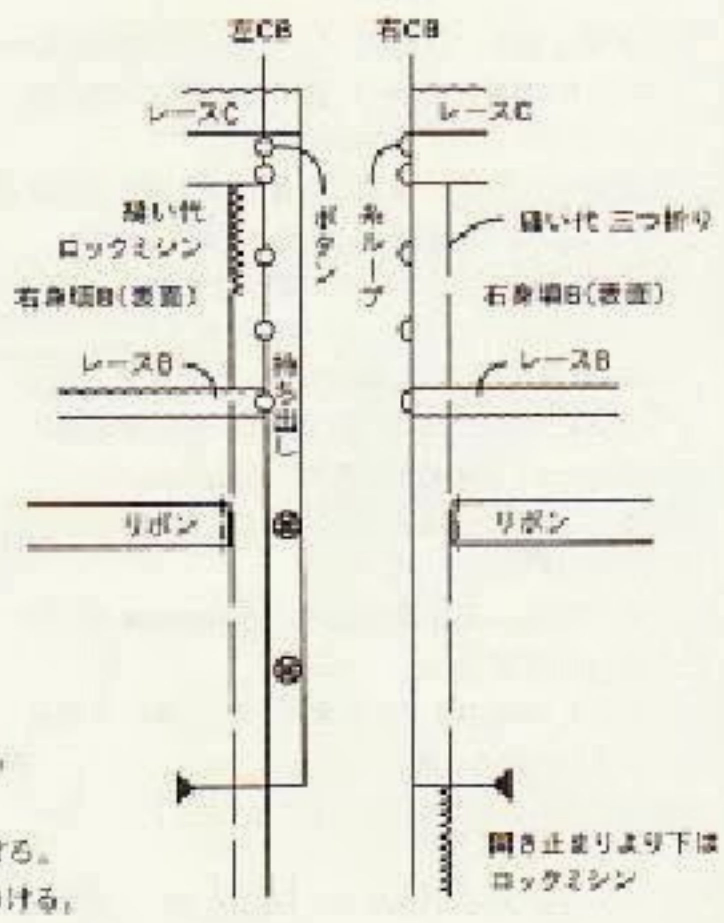
How to make ペチコート

①3段目の裾にレースを縫い付け、上部にギャザーを寄せて2段目の裾に縫い付ける。
②2段目の上部にギャザーを寄せ、1段目の裾に縫い付ける。
③肩フリルにギャザーを寄せ、身頃に仮縫いしておく。
④上部を内側へ折り、ゴムを通す2箇所を縫う。
⑤ゴムを通して完成

How to make ワンピース

①前身頃の中央にレースAを縫い付ける。
②前と後ろの肩を袋縫いする。(縫い代は後ろ側へ倒す)
③肩フリルにギャザーを寄せ、身頃に仮縫いしておく。
④レースDを間に挟んで縫い、袖を裁断する。袖口フリルの裾にレースを縫い付ける。
⑤袖口にギャザーを寄せたフリルを縫い付ける。
⑥袖山にギャザーを寄せ、身頃に袖を縫いつける。(縫い代、肩レースは袖側へ倒す)
⑦両脇の身頃~袖を前後縫い合わせる。(縫い代は後ろ側へ倒す)
⑧フリル上段と下段の裾にレースを縫い付ける。
⑨ピンタックを縫い、ワンピースのスカート上段、下段を裁断する。上段には指定箇所に飾りのレースDをたたく。
⑩上段と下段の間に、ギャザーを寄せたフリル上段を挟み込んで縫う。
⑪下段の裾に、ギャザーを寄せたフリル下段を縫い付ける。
⑫上段にギャザーを寄せ、身頃へ縫いつける。切替部分に表側からBのレースをたたく。
⑬後ろ中央の左右指定位置に50cmずつカットしたリボンを挟んだ状態で、左側の縫い代には見返しを縫いつけて、一緒に縁にロックミシンをかける。右側の縫い代は開き止まり下のみロックミシンをかけ開き止まりより上は内側に三つ折りして表に響かないようまつっておく。
⑭身頃に襟表を縫いつける。
⑮襟の上部にレースCを挟み、裏襟を中表に合わせて縫う。
⑯表側へ返し、裏襟の身頃へまつって閉じる。
⑰スカートの後ろ中央、開き止まり下を縫い合わせ、縫い代を割る。開いた縫い代を端で縫い留めておく。持ち出しの下部をスカートの縫い代にまつって留めておく。
⑱指定箇所に糸ループ、ビーズボタン、スナップを縫い、完成。

◆ワンピース後ろ部分



material(よこ×たて)

[ドレスハット]
□ブローチ ······ 7cm×7cm
□接着芯 ······ 7cm×7cm
(カバンなどに使用する厚手のもの)
□ネット芯 ······ 7cm×7cm
(網目状になったもの)
※接着芯、ネット芯が手に入らなければ他の素材を代用しても可。しっかりした素材で土台を作る。
□絹物シフォン ······ 10cm×22cm
□パイピングテープ ······ 15cm×18cm (※14cm×9cm)
□ヘアーコーム ······ 1個
□リボン ······ 1.8cm巾×110cm
□飾りレース ······ 適宜
□アーティフィシャルフラワー ······ 適宜
(バラ3個 カーネーション4~5個 アジサイ)

[ワンピース]
□綿地ガーゼ ······ 110cm×110cm
□Aリバーレース ······ 4~4.5cm巾×10cm
□Bリバーレース ······ 1.2cm巾×30cm
□Cリバーレース ······ 1.2cm巾×350cm
□Dリバーレース ······ 1.8cm巾×50cm
□リボン ······ 1.8cm巾×100cm
□ビーズ ······ 5個
□スナップ ······ 2組
□接着芯・テープ芯 ······ 適宜

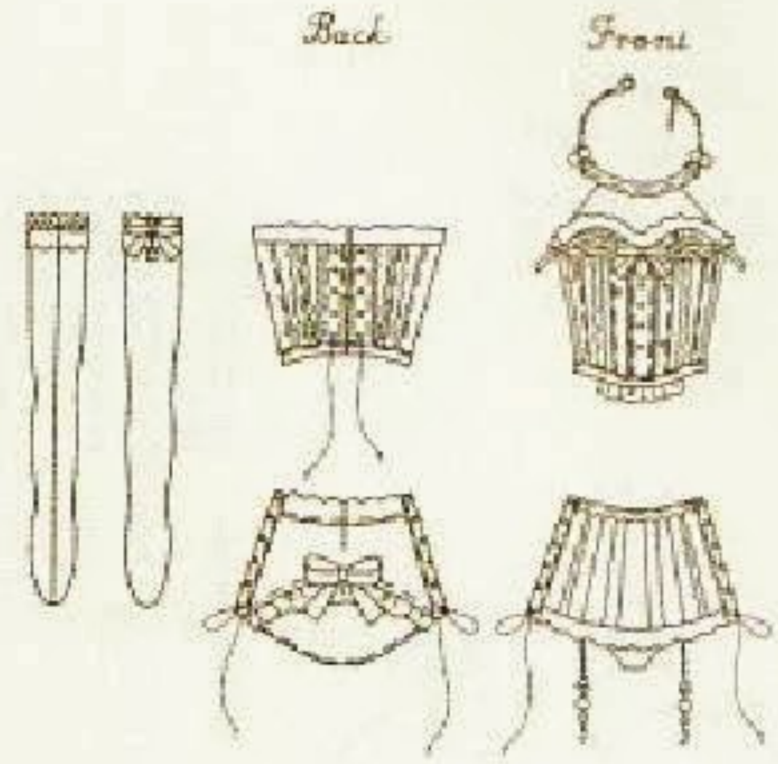
[ペチコート]
□絹物シフォン ······ 110cm×55cm
□Cリバーレース ······ 1.2cm巾×150cm
□ゴム紐 ······ 適宜

※Aリバーレース：前身頃に使用／Bリバーレース：身頃とスカートの切替部分に使用／Cリバーレース：襟と全てのフリル裾に使用／Dリバーレース：袖、スカート上部の飾りに使用

HoneyMeryl

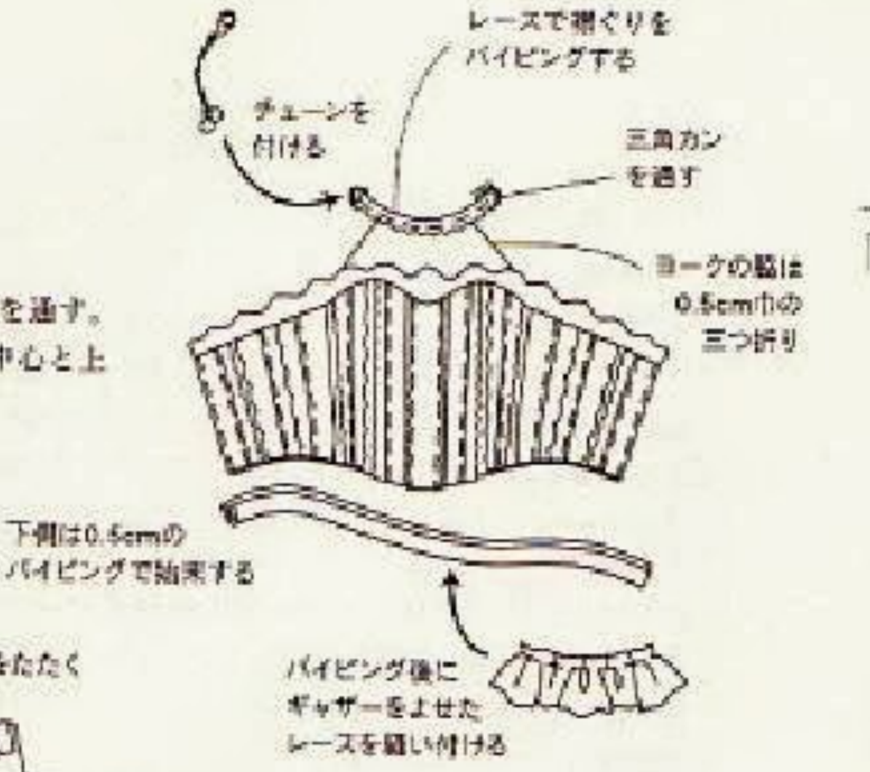
ユノア・クルス

「コルセット＆パンツ＆ストッキング」



to make コルセット

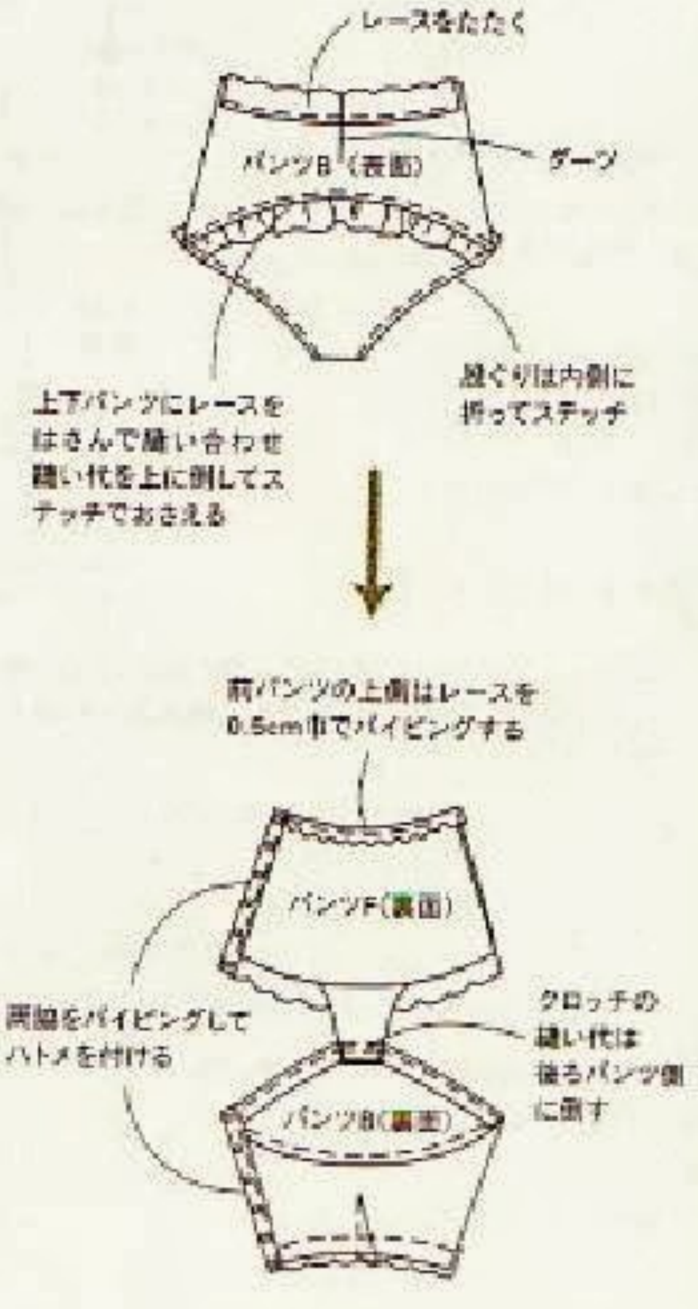
ネルの縦の線(シーム線)にレースをたたき付ける。
と裏地の脇くパーツを中表に縫い合わせる。
ークの脇を0.5cm巾の三つ折りにし、ターツをたたむ。
の両端からレースを2cmづつ余分に出して、0.5cm巾でパイピングする。
出したレースを裏に半分に折り、端から0.7cmのステッチをかけ、三角カンを通す。
ロ、裏身頃を中表に合わせ、間にレースと前ヨークをはさみ、左右の後ろ中心と上
縫い、表に返す。
のパネルのはぎ目にステッチをかける。
と0.5cmのパイピングで始末する。 ⑨ハトメを付ける。
ップを出来上がりに応じてチェーンで飾り付ける。
とビーズで装飾する。



to make パンツ

パンツのウエストにストレッチレー
け、ダーツを縫う。
パンツの上と下を中表に合わせ、
をはさんで縫い、ステッチをかける。
パンツのはき口を出来上がりに折っ
。
チの表と裏地を中表に縫い、表に

ツの各パーツをはぎ合わせる。
ツの表地と裏地を中表に合わせ、
レースとクロッチをはさんで縫い、
す。
ツの上側に、0.5cm巾でレースを
ングする。
ろのパンツの脇線に0.5cm巾のパ
グをし、ハトメを付ける。
チと後ろパンツを縫い、表からス
をかける。
ツのはき口にストッキングの丈に
たチェーンのガーターを付ける。
などで装飾する。



How to make ストッキング

①はき口にストレッチレースをたたきつける。
②後ろ中心を中表に縫い、表に返す。
③はき口に丸カンとレースを付ける。

material（よこ×たて）

［パンツ］

- □絹サテン …… 21cm×10cm
- □オーガンジー …… 32cm×10cm
- □ストレッチチュール …… 15cm×9cm
- □パワーネット …… 15cm×8cm
- □パイピングテープ …… 0.5cm巾×30cm
- □ストレッチレース …… 1.5cm巾×11cm
- □レース 0.9cm巾×40cm／1.2cm巾×20cm
- □ハトメ 直径0.25cm …… 12個
- □チェーン／ビーズ …… 適量
- □丸カン 直径0.3cm …… 6個
- □リリアン …… 100cm
- □Tピン等の金具 …… 適宜

［ストッキング］

- □レース地（少し伸縮するもの） …… 25cm×28cm
- □ストレッチレース 1.5cm巾×22cm
  0.8cm巾×22cm
- □丸カン …… 直径0.4cm×2個

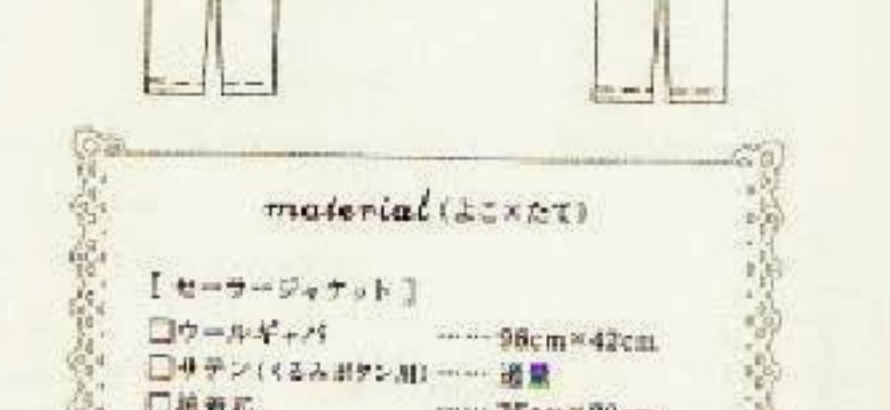
［コルセット］

- □表地 絹サテン …… 50cm×10cm
  シルクオーガンジー …… 18cm×8cm
- □裏地 綿ローン …… 50cm×10cm
  パイピングテープ …… 0.5cm巾×20cm
- □レース 1.2cm巾×65cm／1.2cm巾×15cm
  0.9cm巾×44cm／1cm巾×9cm／1cm巾×12cm
- □チュール／ビーズ …… 適量
- □リボン／ラインストーン …… 適量
- □ハトメ 直径0.25cm …… 10個
- □三角カン …… 2個
- □カニカン …… 1個
- □丸カン 直径0.3cm …… 6個
  直径0.4cm …… 1個
- □チェーン …… 適量
- □リファン …… 70cm
- □Tピン等の金具 …… 適宜

DollsDrugKingdom

SD男の子,SD13男の子兼用

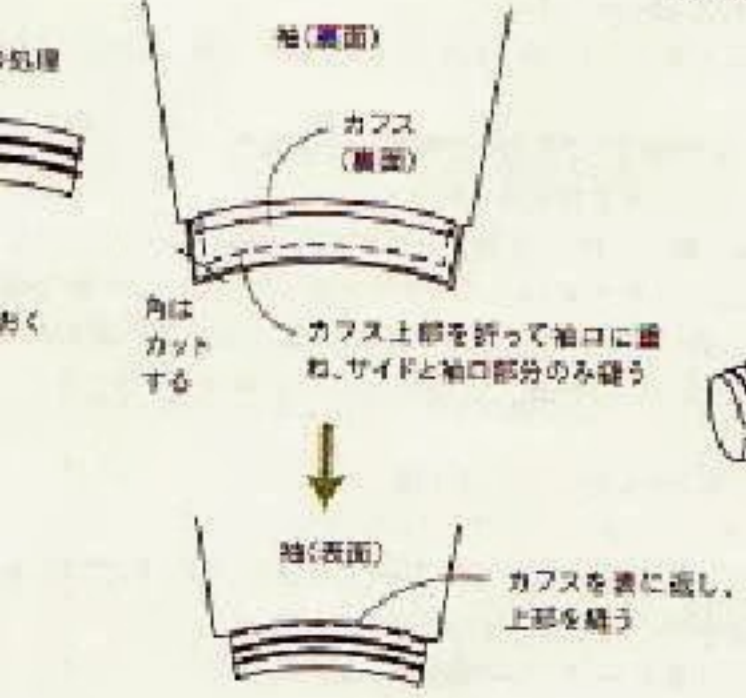
「セーラージャケット＆ハーフパンツ＆スカーフ」



to make セーラージャケット

の裾を二つ折りにし、プリーツをアイロン
れ、前身頃、ヨーク、後身頃を縫いつなげる。
フスにテープを縫い付ける。
ネックラインを残して縫い、表に返し、襟の
る側を身頃ネックラインに縫い付ける。
前側のネックライン縫い代にハサミを入
側に入れ込み、ステッチでおさえる。
身頃見返し、襟のネックラインを合わせ
い、見返しを身頃の裏側に返し身頃側の
ラインを肩までステッチでおさえる。
にカフスを縫い付け、袖山にはギャザーを
身頃に縫い付ける。
脇から袖口まで縫い、前身頃と後身頃を
わせる。
の肩のラインを身頃の肩の縫い代部分
り縫いする。
い、表に返してボタンホール、ボタンを付

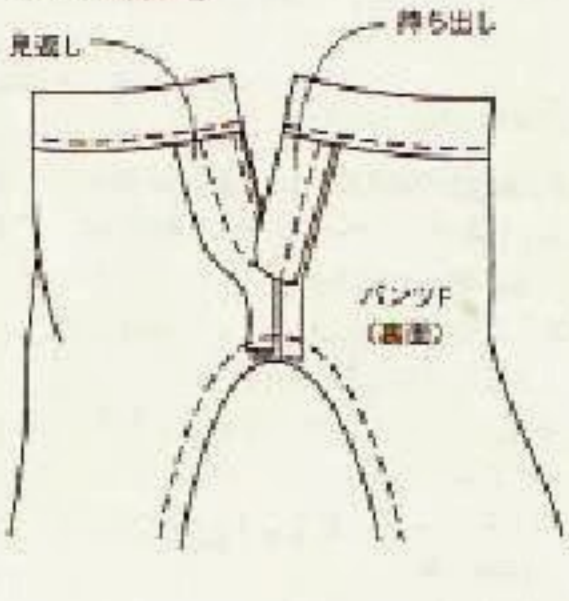
は表に返す開きを残して縫い、表に返
にステッチをいれボタンホール、ボタンを



How to make ハーフパンツ

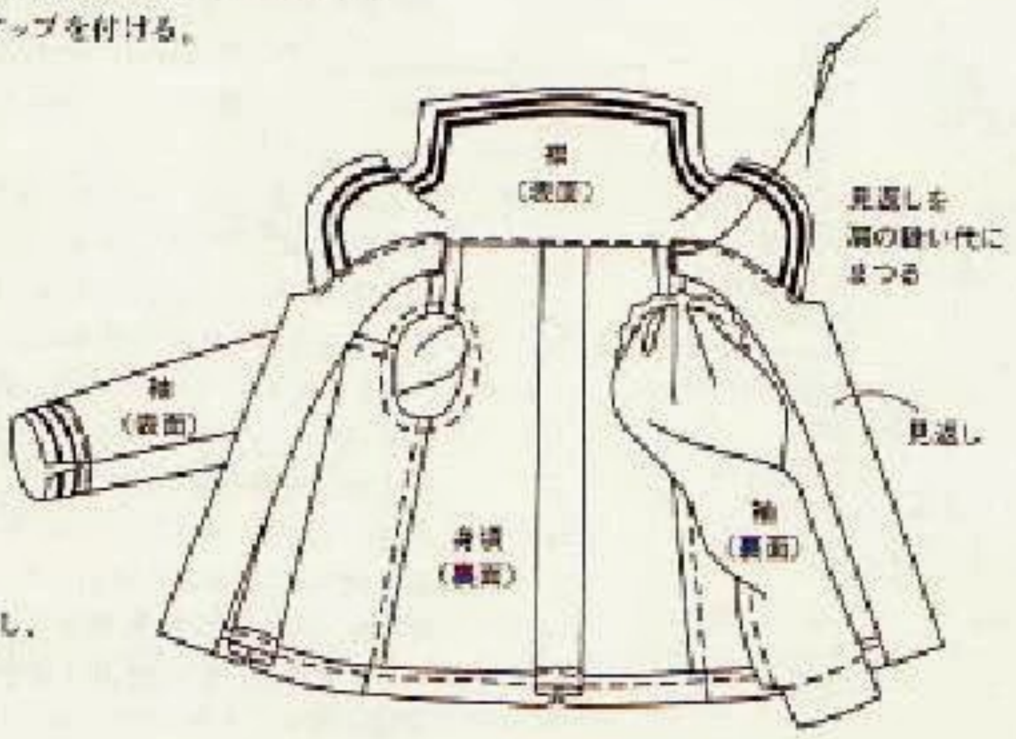
①前身頃に、見返し、持ち出しをそれぞれつけ、
　前身頃、後身頃を股下を残して縫いつなげる。
②左前身頃表に飾りステッチを入れ、後身頃にパッチポケットを縫い付ける。
③ベルト上端を縫い、身頃とベルトを縫い付け、縫い代にハサミを入れ内側
　に入れ込みベルトと身頃の接ぎ位置に落としミシンを入れておさえる。
④前股上を持ち出し下部分まで縫い合わせる。
⑤股下を縫い合わせ、裾を縫う。
⑥表に返し、スナップを付ける。

◆パンツ開き部分



How to make スカーフ

①表に返す部分を残し、表裏を
　縫い合わせる。
②表に返し、あきをまつる。
③スカーフどめは表にロゴの刺
　繍をいれ、表に返す開きを残
　して縫う。
④表に返しステッチをいれ、ス
　ナップを付ける。



material（よこ×たて）

［セーラージャケット］

- □ウールギャバ …… 98cm×42cm
- □サテン（くるみボタン用） …… 適量
- □接着芯 …… 36cm×20cm
- □ブレード …… 0.4cm巾×120cm
- □くるみボタン …… 直径1cm 7個

［ハーフパンツ］

- □ウールギャバ …… 60cm×40cm
- □接着芯 …… 24cm×9cm
- □スナップ …… 直径0.7cm 3個

［スカーフ］

- □シルクシフォン …… 46cm×36cm
- □ウールギャバ …… 7cm×6cm
- □接着芯 …… 6.5cm×2cm
- □スナップ …… 直径0.7cm 2個

Daisy-D

ブライス

「-Raz-蜘蛛の巣 髑髏トップス&ハーフクラストパンツ&ヒップフラップ&首輪&ソックス」

イラスト:HIROKO

material (よこ×たて)

[蜘蛛の巣 髑髏トップス]

- □ブリーチ加工黒ニット地 …… 40cm×15cm
- □黒りメボーダーニット地 …… 10cm×10cm
- □髑髏柄プリント布
- □骨柄プリント布
- □黒薄手綿 …… 10cm×10cm
- □赤チェック布 …… 1cm×40cm
- □ハトメ …… 8個
- □マジックテープ …… 0.5cm幅×7.3cm
- □包帯用白薄手綿 …… 適量

[首輪]

- □赤チェック布 …… 7cm×1cm
- □黒薄手綿 …… 7cm×2cm
- □シルバーチェーン …… 2.4cm
- □蜘蛛のチャーム …… 1個
- □スナップボタン …… 1組

[ハーフクラストパンツ]

- □黒薄手綿(パッチワークの土台用) …… 適量
- □パッチワーク用黒綿各種 …… 適量
- □黒の綿 …… 10cm×15cm
- □赤の綿 …… 15cm×5cm
- □蜘蛛柄布/髑髏柄布 …… 3cm×3cm
- □アイロン接着ストーン …… 1個
- □スナップボタン …… 1組

[ヒップフラップ]

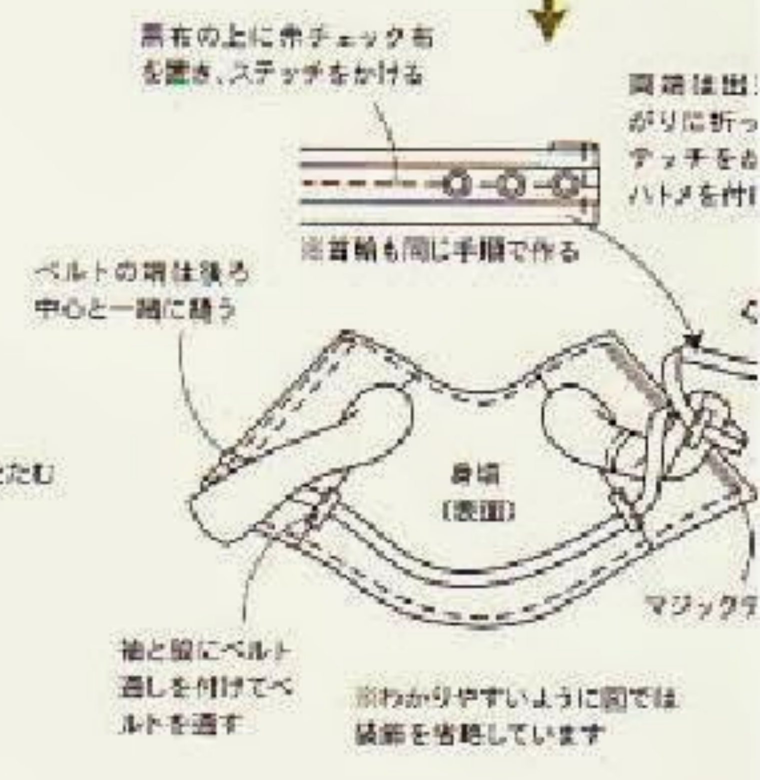
- □蜘蛛柄布 …… 8cm×4cm
- □赤チェック布 …… 18cm×6cm
- □赤の綿 …… 2cm×7cm
- □赤革テープ …… 4cm
- □ナスカン …… 2個
- □丸カン …… 2個

[ソックス]

- □赤×黒ボーダーニット地 …… 10cm×8cm

How to make トップス

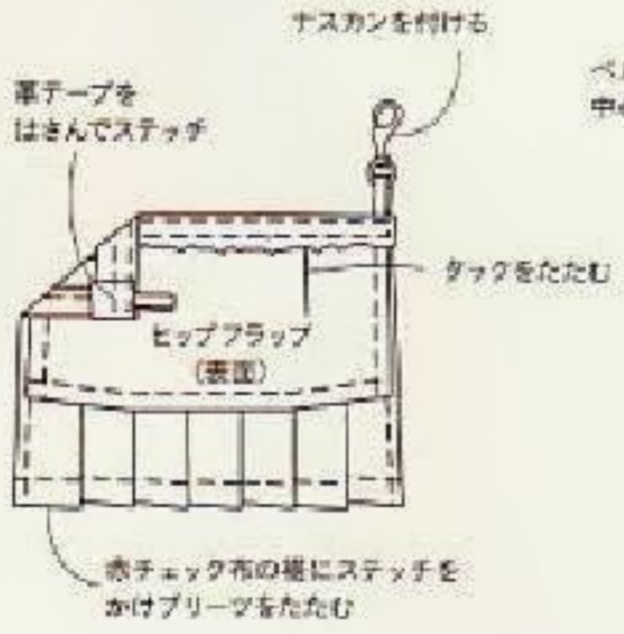
①幅0.5cmにカットした黒薄手綿を蜘蛛の巣の様に配置して、ステッチをかける。
②前身頃に髑髏プリントを手縫いで縫い、①の蜘蛛の巣を配置する。
③身頃肩を縫い合わせる。襟ぐりにステッチをかける。
④袖を左右それぞれパッチワークし、袖にベルト通しを付け、身頃に袖を付ける。
⑤袖下から脇を続けて縫う。
⑥身頃にベルト通しを付け、裾にステッチをかける。
⑦黒薄手綿に赤チェック布を置きステッチをかけハトメを打ち、ベルトを作り、身頃と袖に通す。
⑧後ろ中心を二つ折りにして、0.5cm幅にカットしたマジックテープを縫い付ける。
⑨後ろ身頃に骨プリント布を手縫いで縫う。
⑩仕上げに好みでボロ装飾を施す。
⑪好みで0.5cm幅にカットした白い綿を包帯にして、袖に巻く。



How to make ヒップラップ

①赤チェック布の裾にステッチをかけ、プリーツをたたみ、プリーツスプレーをかけて固定する。両端を出来上がりに折り、ステッチをかける。
②蜘蛛柄布の裾にステッチをかけ、両端を出来上がりに折りステッチをかけ、タックを折る。
③赤革テープ2cm×2組を二つ折りにして丸カンをはさみこみ、赤チェック布の上に蜘蛛柄布を置き、赤い綿に革テープをはさみこみステッチをかける。
④丸カンにナスカンを付ける。

●好みでボロ加工をする(破った赤い布を足したり)



How to make ハーフクラストパンツ

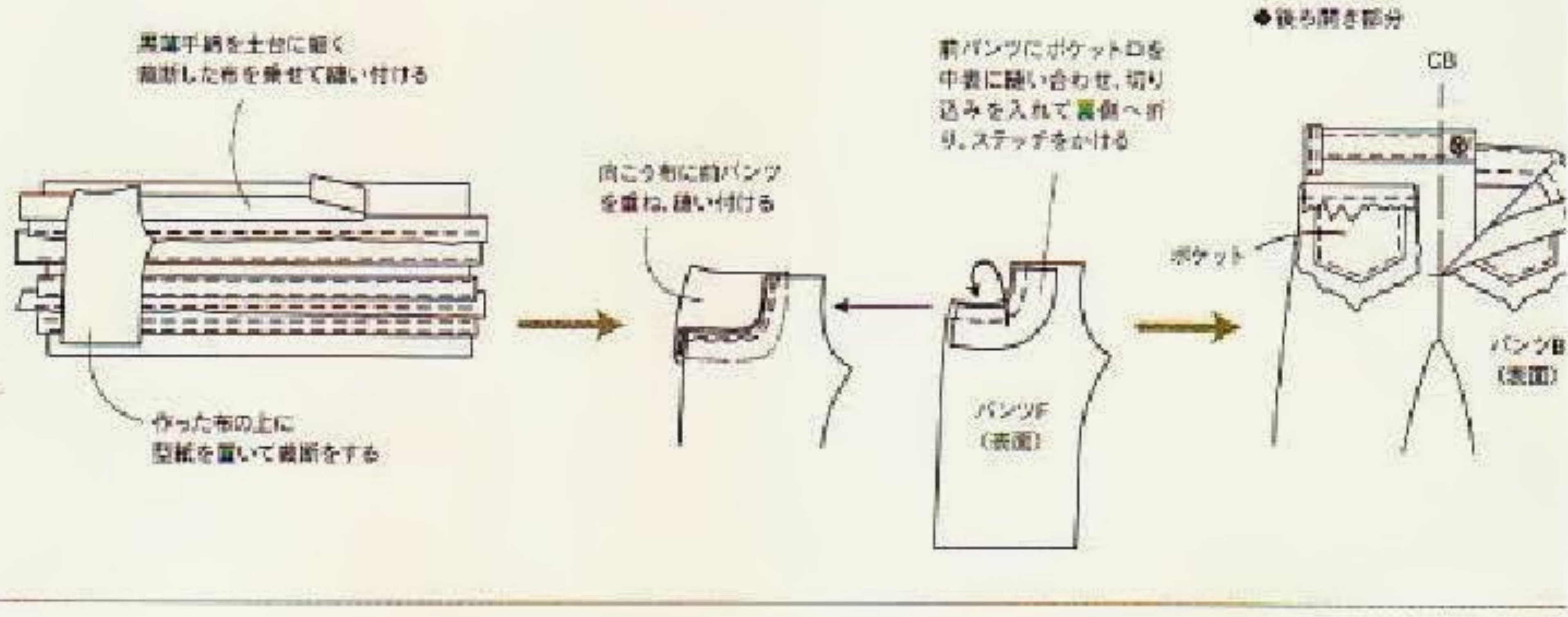
①黒薄手綿を土台に、細く裁断した好みの黒布数種類を接ぎ合わせて、布を作る。所々ポイントに赤い布を使用したり、ダメージ加工(ほつれさせたり、破いたり)をする。
②作った布の上に型紙を置き、裁断をする。
③前パンツにポケット口を縫い合わせ、ステッチをかけ、向こう布を置き、ステッチをかける。
④前中心を縫い合わせ、表からステッチをかける。
⑤脇を縫い合わせ、縫い代は後ろに倒してステッチをかける。
⑥後ろポケットBの上に後ろポケットA(蜘蛛柄布、髑髏柄布)を置き、ポケット口縫い代は表に倒しステッチをかけ、後ろパンツに縫う。
⑦パンツにベルトを縫い、ステッチをかけ、ベルト通しを縫う。
⑧後ろ中心を開き止まりまで縫う。
⑨股下を縫い合わせる。
⑩アイロン接着ストーンとスナップボタンを付ける。

How to make ソックス

①履き口を二つ折りにして、ステッチをかける。
②後ろ中心を縫い合わせ、表に返す。

How to make 首輪

①黒布の上に赤チェック布を置き、ステッチをかける。
②両端を出来上がりに折り、ステッチをかける。
③蜘蛛のチャームにチェーンを付け、首輪に縫い付ける。
●好みでボロ加工をする(ほつれた糸を縫い付けたり)



齋藤香織 P22
LittlePrincess P33
カニホル P35
雨森ひろこ P42
蜜柿けいと P51
夢幻堂 P56
SILVER BUTTERFLY P60
HoneyMaryl P69
DollsDrug Kingdom P79
Daisy-D P85

人形造形師

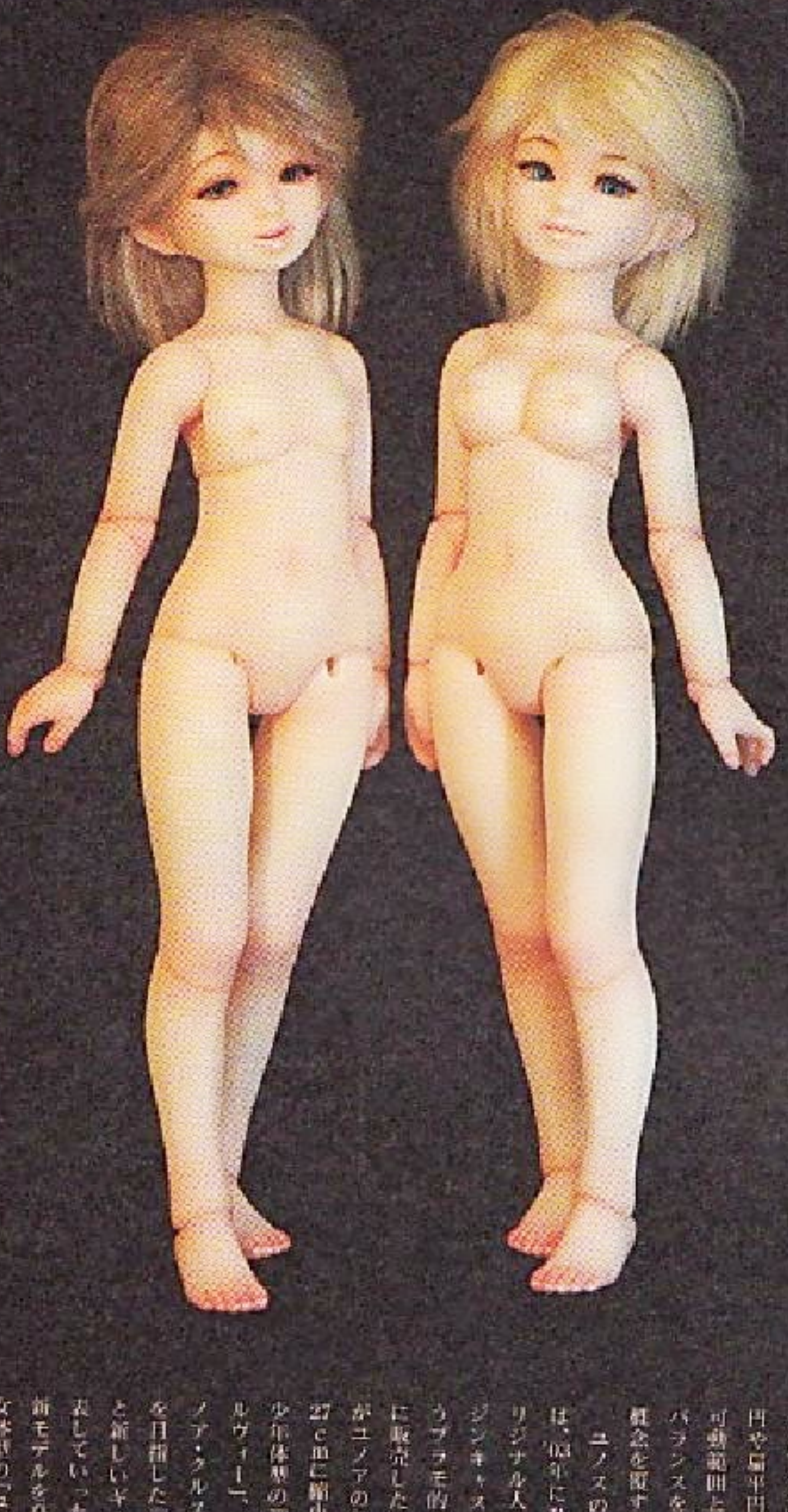
荒木元太郎

フィギュア原型師から関節人形の世界に転身した異色の人形造型作家、荒木元太郎。
彼は、球体関節という定義から抜け出し、広い可動範囲と自立バランスを追求した人形
「ユノア」シリーズを発表し、それまでの人形の概念を大幅に変えました。
常に進化し続けるドール「ユノア」より、荒木氏製作の最新モデル、ロロンとリリンをご紹介します。

進化する人形

ユノア・クルス

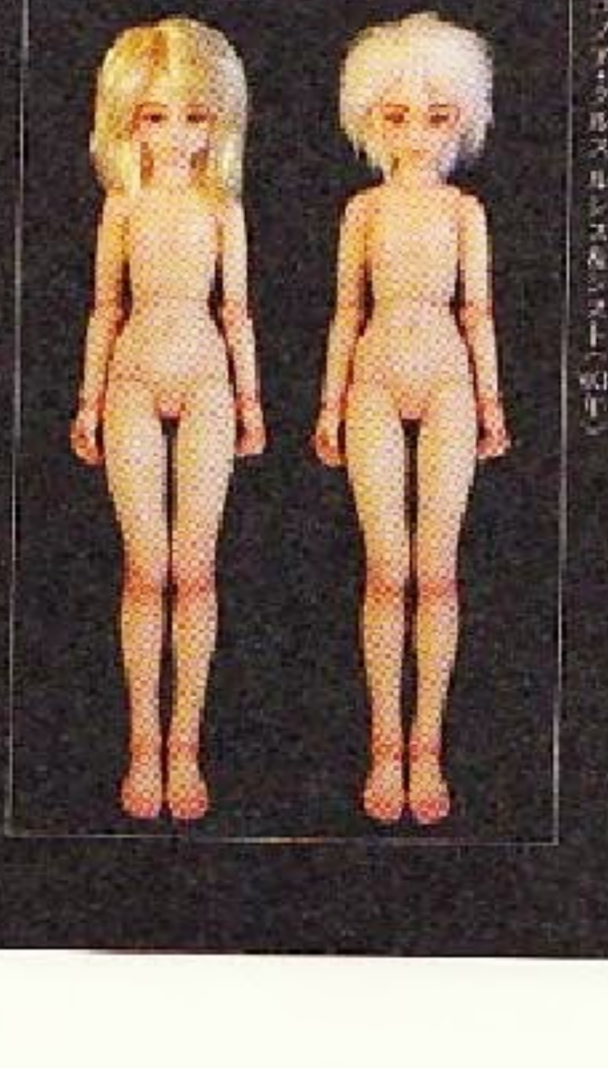
UNOA-QULUTS



フィギュア業界でも、その天才的な技術と圧倒的な表現力で異彩とされている荒木元太郎が、関節人形製作に着手したのは'99年のこと。ボークスから「オリジナルの球体関節人形をリリースしないか」と依頼を受けた荒木氏は、ボディや関節構造からすべてオリジナルのドール「エンドルレア・ユノス」を製作。球体であった関節を楕円や扁平円などに置き換え、より人に近い可動範囲と自然なシルエット、そして自立バランスを追求し、これまでの関節人形の概念を覆すドールを発表した。

ユノスの製作に手応えを感じた荒木氏は、'03年にひとまわり小さな40cm級のオリジナル人形「ユノア・クルス」を発表。レジンキャスト製の未組み立てキットというプラモ的発想で、イベント内にて個人的に販売したところ爆発的にヒット！これがユノアの伝説の始まりであった。その後27cmに縮小した「ユノア・クルス・ライト」、少年体型の「ユノア・クルス・ヴィエル＆エルヴィー」、ファッションドール体型の「ユノア・クルス 2nd」、60cm級で可動の究極を目指した「ユノア・クルス・ゼロ」と、続々と新しいギミックを盛り込んだ新作を発表していった。そして今回、2009年の最新モデルを発表。今度はアニメチックな幼女体型の「ユノア・クルス ロロン＆リリン」というタイトルでユノアより約8cm低い身長と、むっちりとした幼いイメージのボディラインが特徴。手首や首などはユノアとサイズが同じで、少し手を加えるだけでパーツが共有できるなど、既存のファンにも嬉しいシステムとなっている。フェイスの付け替えや肩上げギミック、首の接続部など、ゼロで培ったより自然な可動システムを小型化して搭載した、非常にお得なモデルといえるだろう。ロロンとリリン

エンドルレア・ユノス（'00年）



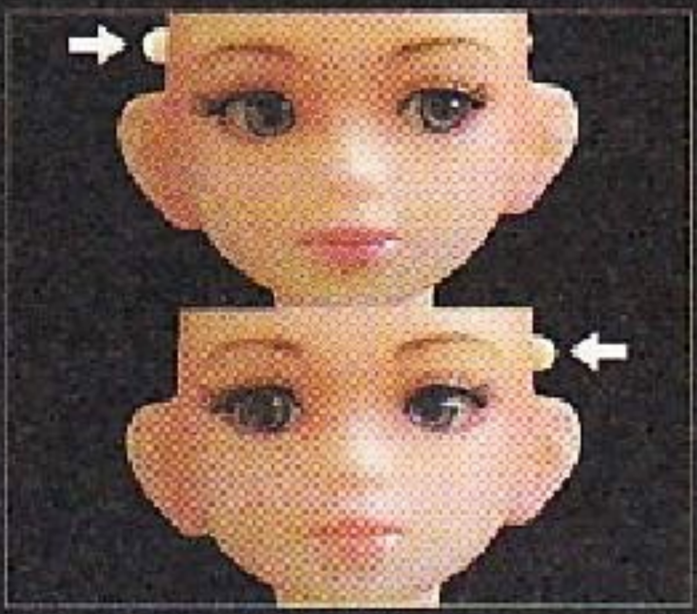
ユノア・クルス ルシス＆シスト（'03年）

ユノア・クルス・ライト アズライト＆フロウライト（'04年）

ユノア・クルス ヴィエル＆エルヴィー（'05年）

▲10種のフェイスパーツ、3種の口内パーツ、さらにウサギ耳やツノなどのオプションパーツでさまざまな表情が楽しめるように。高額なボディを何体も買うことなく遊びの幅を広げたいというユーザー視点に立った展開を構築

▲座らせたポーズが固定できるよう、お尻とふともも パーツの間に小さなストッパーとなる固定ラチェットがついている。ルシス&シスト時代から続く定番ギミック



▲ユノアシリーズの代名詞ともいえるアイ可動ギミックは今回も健在。後頭部のゴムでドールアイが押さえつけられるためアイホールにぴったりフィットし隙間が出来にくい

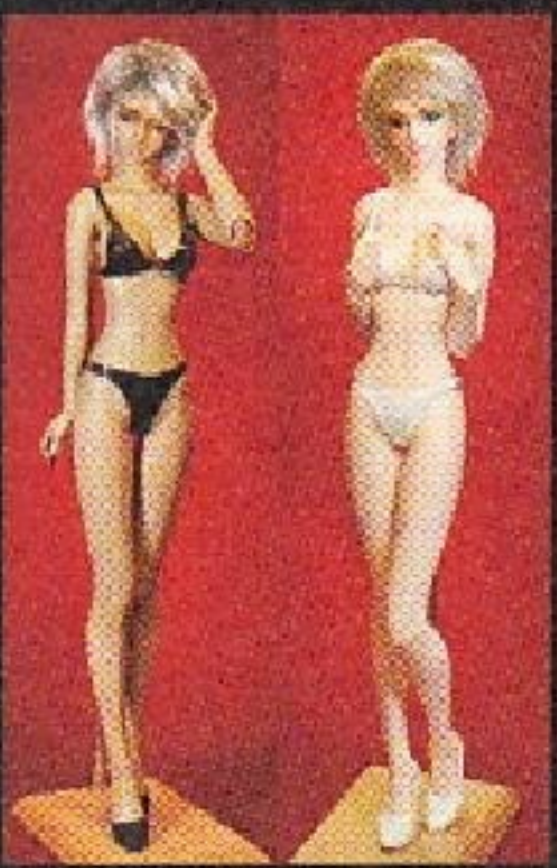
◀フェイスの差し替えがぐんとラクになった新システム。顔の上部をゴムで固定するので、力をいれず簡単に取り外しができる。なおルシス&シストの顔パーツもセットが可能。逆にロロン&リリンの顔をルシス&シストに合わせるにはやや加工が必要となる

▶ユノアクルスと並ぶとこんな感じ。身長は約34cmで、胴体や手足がむっちりとした幼児体型になっているのが分かります。頭の大きさはユノアと一緒でウィッグが共有できるのが嬉しい

▲これまでの課題事項であった首パーツの接続ラインの不自然さをついに払拭。頭部パーツの中に入る胴体側の首の造型をなだらかに広がるようにしたことで、思い切り顎を上げたり左右に振っても段差が出なくなった。今作で荒木氏イチオシの新構造である

▲2nd、ゼロで培ったシステムを引用。肩の球状部分にスリットが入っていて、胴体パーツに噛ませると肩をすくませるポーズが取れる

ユノア・クルス・ゼロ（'07年）



ユノア・クルス2nd モカ&クリーム（'06年）

CWC限定ネオブライス
「ブルーミー ブルームズベリー」
●24990円●3月発売

CWC限定ネオブライス
「ドロンジョ・ミーツ・ブライス」
●16590円●2月発売

ネオブライス
「サンシャインホリデイ」
●14490円●4月発売

トイザらス限定
ネオブライス
「マトリョーシカメイデン」
●13440円●12月発売

CWC限定ネオブライス
「プリンセスミルクビスケット
ドゥ キューポット」
●16590円●1月発売

ネオブライス
「カプチーノチャット」
●13440円●1月発売

コンプリートメンバー限定
プリマドーリー
「マリーゴールド」
●7875円
●1月発売

ネオブライス
「フレンドリーフレックルズ」
●11340円●2月発売

トップショップ限定
ネオブライス
「マイリトルキャンディ」
●13440円
●2月発売

プリマドーリー
「ウィンサムウィロー」
●8400円●3月発売

プリマドーリー「ヘザースカイ」
●8400円●3月発売

プリマドーリー
「アドーラブルオーブリー」
●8400円●3月発売

プチブライス
「リトルレトロママ」
●3150円●3月発売

トイザらス限定
プチブライス
「ペペバブーシュ方」
●2940円
●11月発売

プチブライス
「カルーセルルーシー」
●2940円●2月発売

イベント限定プチブライス
「セイントスワンチョコレート」
●2625円●12月発売

プチブライス
「ココアバター」
25円●12月発売

プチブライス
「ネロミン」
●2940円●3月発売

CWC限定プチブライス
「ブルーミーブルームズベリー」
●3990円●1月発売

プチブライス
「すずめの詩」
●2940円●1月発売

News

CWC限定ネオブライス
「ジャルダン・ドゥ・ママン」
●16590円●5月発売

第3回ブライスビューティコンテストの「ナチュラルビューティ部門」グランプリ作品がCWC限定ネオブライスとして発売に!

Blythe 8th Anniversary 'Fashion Obsession'

第8回ブライスアニバーサリーチャリティ展覧会「ファッション オブセッション」が開催決定。ビューティコンテストのファイナリスト作品や一堂に会します。

●6月24日(水)~7月1日(水)
●表参道ヒルズ
●8月下旬
●お台場ヴィーナスフォート

...of Hasbro. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved. BLYTHE character rights are licensed in Asia to Cross World Connections, Ltd. Licensed by Hasbro. www.blythedoll.com(pc site) blythemobile.com(mobile site)

ジュンプランニン
東京都台東区浅草橋2-21-9 ASビ
03-3866-4811（平日10:00～17:00

●『黒執事』×プーリップ

テヤン
「黒執事 セバスチャン」
●13650円●4月発売

ダル「黒執事 シエル」
●13650円●4月発売

プーリップ「黒執事 グレル」
●13650円●4月発売

●「ネオ アンジェリーク」×プーリップ

プーリップ
「ネオアンジェリーク アンジェリーク
●13650円●6月発売

ダル
「ネオアンジェリーク エレンフリー
●13650円●6月発売

テヤン
「ネオアンジェリーク
レイン」
●13650円●6月発売

ダル
「Puki（プキ）」
●10500円
●7月発売

プーリップ
「Clarity（クライリティ）」
●10500円
●5月発売

プーリップ
「Mir（ミール）」
●10500円●7月発売

球体関節人形 愛
「リューココリネ」
●15750円●4月発売

ビョル
「pollon（ポロン）」
●10500円
●5月発売

ダル
「Lizbel（リズベル）」
●10500円●5月発売

球体関節人形 愛
「マリーゴールド」
●15750円●7月発売

球体関節人形 愛
「イングリッシュアイビー」
●15750円●6月発売

J-Doll「ラバージェ」
●10500円●7月発売

J-Doll
「ヴェステルロング」
●10500円●6月発売

J-Doll「ディアマンテ」
●10500円●1月発売

J-Doll
「モンテナポレオーネ」
●10500円●5月発売

リトルプーリップ+「bohso（ボーソ）」
●3780円●7月発売

リトルダル+「neiryo（ネーリョ）」
●3780円●7月発売

このマークの商品はドレスセットです。人形は付属しません

©Cheonsang cheonha All Rights Reserved.

momoko DOLL
「ラブアラモード」
●13440円●4月発売

momoko DOLL「
プレッピーガール」
●13440円●5月発売

momoko DOLL
「Lacy Modernist」
●13440円
●今夏発売予定

momoko DOLL
「Honey Wild」
●13440円
●今夏発売予定

OLL「ナチュラルデイズ」
440円●今夏発売予定

momoko DOLL「情熱のフルーツ」
●13440円●今夏発売予定

momoko DOLL
「はるの森 SKY Ver.」
●13440円●4月発売

Wake-Up momoko DOLL
「WUD005」
●6090円●4月発売

oko DOLL
WUD006」
●4月発売

momoko DOLL
「宇宙のランデヴー」
●13440円●3月発売

momoko DOLL「はるの森」
●13440円●4月発売

e-Clipped Sheep momoko「BACK TO BASICS ホワイトサンド」
●39000円●受注終了

Close-Clipped Sheep momoko「BACK TO BASICS ノーブルパンク」
●39000円●受注終了

は、親子で楽しめる読み聞かせ型。人とのコミュニケーションにおける
勇気」をテーマに、おでこちゃんとニッキの出会いが描かれています。

みきかせえほん「はじめまして おでこちゃんとニッキ」
●1575円●3月発売

「おばけのニッキ」「おばけのおでこちゃん」
●各8900円●2月発売

「あおぞらのニッキ」「あおぞらのおでこちゃん」
●各8900円●5月発売

LTD. Produced by Sekiguchi Co.,Ltd www.momokodoll.com
Co.,Ltd. decorist.jp

MATTEL *-Barbie-*

マテル・インターナショナル
東京都台東区東上野2-7-6 TIビル2F
03-5807-2040（平日10:00～16:00）

バービー ファッションモデル
コレクション デビュー
●各7350円●発売中

50周年 アニバーサリー バービー
●各8505円●発売中

ドール・オブ・ザ・ワールド メキシコ
●5250円●5月発売予定

バービー アズ アフロディーテ
●18900円●5月発売予定

オズの魔法使い
北の良い魔女 グリンダ バービー
●5880円●発売中

ポップ ライフ
バービー
アソートメント
●各8505円
●5月発売予定

アメリカン フェイバリッツ コルベット バービー
●各7140円●発売中

オズの魔法使い
ドロシー バービー
●5880円
●発売中

オズの魔法使い
かかし ケン
●5880円●発売中

ビンテージレプロ
ジュリア
●6762円
●発売中

モスト モッズ パーティ ベッキー
●16905円●4月発売予定

オズの魔法使い
西の邪悪な魔女 バービー
●5880円●発売中

オズの魔法使い
臆病ライオン ケン
●5880円
●発売中

オズの魔法使い
ブリキのきこり ケン
●5880円●発売中

TAKARATOMY *-Licca-*

タカラトミーお客様相談室
東京都葛飾区立石7-9-10
03-5650-1031（平日10:00～17:00）

横浜開港150周年記念
赤いくつリカちゃん
●15750円
●横浜人形の家、トイホビーマーケット、TVKショップ限定1000体、4月発売

クルキュートリカちゃん
●3990円●4月発売

ゆかたリカちゃん
●3990円●5月発売

シーズンイベントドレス
「ゆかたでおまつり」
●2100円●5月発売

シーズンイベントドレス
「たのしいかいすいよく」
●2100円●5月発売

シーズンイベントドレス
「わくわくいちごがりセット」
●1680円●2月発売

シーズンイベントドレス
「ラブリークッキングセット」
●1680円●2月発売

ビューティモデルズ
ドレスセット
「ロックスターキャンディ」
●2100円●4月発売

ビューティモデルズ
ドレスセット
「ストロベリーシャンパン」
●2100円●4月発売

ビューティモデルズドレスセット
「シャイニーデート」
●2100円●4月発売

ビューティモデルズ
ドレスセット
「ミントマカロン」
●2100円●4月発売

ビューティモデルズドレスセット
「シンシアリボンガール」
●2100円●4月発売

ビューティモデルズ
ドレスセット
「ポップチェックコーデ」
●2100円●4月発売

ファッションメドレー
「パーティー」
●630円●12月発売

リカちゃん展 in TOKYO

5月2日～5月5日、池袋サンシャインシティ文化会館Bホールにて、リカちゃん展を開催。有料入場者にはイベント記念ドレス「ウェイトレスさん」が付いてきます。
入場料は大人900円、子供700円（3歳～小学生）。

THE WIZARD OF OZ and all related characters and elements are trademarks of and © Turner Entertainment Co. Corvette, the Cross Flags Emblem and the related vehicle body design are General Motors Trademarks used under license to Mattel. Julia TM & © 1968, 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Name and likeness of Diahann Carroll are used with her permis[illegible]
©2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. ©TAKARATOMY [illegible]

アヴァンガード
ィジアック」「アンドロジニー」
26250円●5月発売
1cm, ポーセリンスキン製

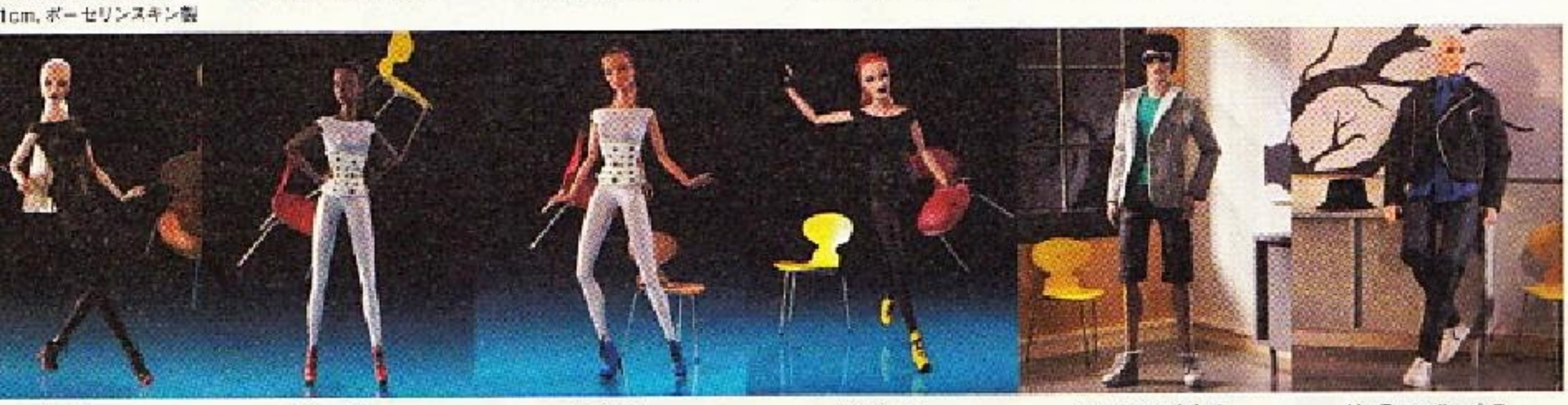
ダイナマイト・ガールズ
「エレクトロポップ(ジャスパー)」
●7350円●5月発売

ダイナマイト・ガールズ
「エレクトロポップ(ルーファス・ブルー)」
●7350円●3月発売

ダイナマイト・ガールズ
「エレクトロポップ(アリア)」
●7350円●5月発売

ダイナマイト・ガールズ
「エレクトロポップ(ソーキィ)」
●7350円●3月発売

ダイナマイト・ガールズ
「エレクトロポップ(デイル)」
●7350円●3月発売



ルチア
ーチャー・バウンド」
1550円●4月発売

ジョーダン
「バイオニカ」
●11550円●4月発売

ナタリア
「ヒートシーカー」
●11550円●4月発売

ヴァネッサ
「エアロ・ダイナミック」
●11550円●4月発売

Nu Face タケオ
「イン・ザ・ミックス」
●13650円●4月発売

Nu Face ルーカス
「スタイル・ストラテジー」
●13650円●4月発売

キヨリ
ライト・パターン」
3650円●5月発売

ダニア
「レッド・ジンガー」
●17850円●6月発売

ダニア
「エクスクルーシヴ・インタビュー」
●13650円●5月発売

Nu Face エリン
「ザ・メイキング・オブ…」
●13650円●5月発売

Nu Face ジゼル
「オールド・イズ・ニュー」
●13650円●5月発売

Nu Face エデン
「スタイル・マントラ」
●13650円●5月発売

ITBE
「エンジェル」
4620円●6月発売

ITBE
「グルーヴ」
●4620円●6月発売

ITBE
「フレッシュ」
●4620円●6月発売

ITBE
「ゴー!」
●4620円●6月発売

ITBE
「スリーク」
●4620円●6月発売

ITBE
「フラウンス」
●4620円●6月発売

ポピー・パーカー
リー・イン・モーション」
7350円●6月発売

ポピー・パーカー
「スリー・アワー・ツアー」
●7350円●5月発売

ポピー・パーカー
「ポーテレイト・イン・ブラック」
●11550円●6月発売

ポピー・パーカー
「リラクタント・デビュッタント」
●11550円●7月発売

ポピー・パーカー
「ピロートーク」
●9450円●5月発売

ポピー・パーカー
「サマーマジック」
●9450円●5月発売

Inc. and JWU LLC. All Rights Reserved.

VOLKS - *Super Dollfie®* -

5月5日東京ビッグサイトにて開催される「ドールズ・パーティー21」限定のSuper Dollfie®情報が到着。こちらは5月30日～31日のドルパアフターイベント(全国のボークスショールーム、ウェブサイト、通販部にて開催)でも購入可能です。

ボーク
京都市下京区猪熊辻上ル稲屋町3
075-813-1171(平日11:00～18:0

Super Dollfie® Graffiti 男の子
近衛竜也(Ryoya Konoe)
●120750円
●5月5日発売

Super Dollfie®Cute 女の子
空(Sora)
●56700円
●5月5日発売

Super Dollfie®16 女の子
綾瀬亜美(Ami Ayase)
●102900円
●5月5日発売

Super Dollfie®Cute 男の子
時(Toki)
●56700円
●5月5日発売

AZONE INTERNATIONAL - *EX Cute!, Pureneemo* -

アゾンインターナショナ
神奈川県藤沢市石川4-1-
0466-89-0503(平日10:00～19:0

えっくす☆きゅーと
「Secret Wonderland Chiika」
●12600円●5月

EX☆CUTE!
「SWEET PUNK GILRS! MIU」
●10500円●3月発売

EX☆CUTE!
「SWEET PUNK GILRS! KORON」
●10500円●1月発売

EX☆CUTE!
「SWEET PUNK GILRS!
HIMENO(DSver.)」
●10500円●1月発売

ぴぴ→からっと「りぼちゃん」
●10500円●4月発売

ぴぴ→からっと「れぽちゃん」
●10500円●4月発売

ぴぴ→から
「にーもちゃ
●10500円

えっくす☆きゅーと
「藍斗(あおと)Hello Naughty Boy!」
●10500円●4月発売

21ボーイズ
「Yシャツ」
●945円●5月発売
「ハーフパンツ」
●1575円●5月発売
「ハイカットソックス」●
420円●5月発売

21ボーイズ
「ジレ・パンツset」
●3045円●5月発売

PN「チェリー柄パジャマset」
ピンク、パープル、水色
●各1995円●5月発売
21「ドリーミィパジャマset」
●1995円●5月発売

スーパードルフィー®はボークス社の登録商標であり、その全ての権利を有しています。"Super Dollfie®" is the registered trademark of VOLKS INC. All rights are reserved.

キノコジュース
http://kinokojuice.web.fc2.com/
kinoko-juice@hotmail.co.jp

-Kiki- KINOKO JUICE

▶ウィッグは8インチサイズです

◀第一弾のスマイル顔に続き、別顔ver.も展開予定！

▶耳と目の中にキノコが！ おしり

オリジナルドール「キキ」
●90000円●不定期販売
●全高23cm、キャスト製ドール●ボブウィッグ、かぼちゃパンツ、ハンドパーツ2種付属

「カワイイ！」がぎっしり詰まったニュースタイルな着せ替えドールが誕生！ ブライスのカスタム&衣装作家として人気の「キノコジュース」が、オリジナルドール『キキ』を完成させました。ボディもアイパーツも塗装もすべてハンドメイドで製作した完全自主制作ドールなので、個数が限りなく少なく、高額になってしまうのがネックではありますが、関節の可動や自立バランスの精度の高さに唸らされます。販売は不定期なのでHPの告知をチェックしてね。

▶ボディはペッツィマッコールと同じくらいで、靴は幼SDと同じくらい。関節がピンク色に塗装されています

ログッズユニバース
県高田方郡南町平井1264-4
p@zerogoodsuniverse.com

-momolita_preta & mottee- ZEROGOODSUNIVERSE

MOMOLITAと香港のiXTEEの共同ブランド"mottee (モッティー)"がこの春からスタートします。コケティッシュでパンキッュなoutfitを世界へ発信していきます。4月より新作outfitが続々発表されますので、どうぞお楽しみに。

「witch one_piece」●予価2940円
「mottee border socks」●予価315円

mottee

momolita_preta
「うさみみパーカー white/black」
●各3150円
「ボーダーオーバーニー」
●300円～●4月発売

momolita_preta
「スカルコサージュワンピース（パニエ付き）黒」
●6090円●1月発売

momolita_preta
「スカルコサージュワンピース（パニエ付き）ストライプ」
●6090円●1月発売

mottee
「Devil parka」●予価3150円

mottee
「Devil patch long sleeve tee」●2940円、「Devil print denim skirt」●3150円、「Monster vest」●2940円（すべて）予価

mottee
「Devil patch long sleeve tee」●2940円、「Devil print jeans」●3150円、「Monster vest」●2940円（すべて）予価

ロングボーダー・リカちゃん

問合せ：日本玩具文化財団
03-5275-2861　www.toyculture.org

ロングボーダー・リカちゃん
●52500円●3月発売
●日本製（ビーチサンダルを除く）●収益の一部はハワイの海洋保護団体に寄付されます

◀グラフィックデザイナー・佐藤卓がサーファーガールをデザイン。ロングボードや木箱にまでこだわりぬいた逸品です

▶ウエットスーツの下は大人っぽいビキニ。ビーチサンダルや水筒も付属します

◀パッケージはハワイアンなイラストで有名な桂屋としかずによるもの

各界を代表するクリエイターや団体の監修による特別企画品を制作・販売し、収益の一部を社会還元する「おもちゃの力アートプロジェクト」。その第1弾「プリーツ プリーズ イッセイ ミヤケ リカちゃん」に続く第2弾として、クールでアーティスティックなロングボーダー・リカちゃんが登場。いずれも1000体限定のプレミア品です！

ロワイヤル・ド・リュクス

問合せ：コロムビアミュージックエンタテインメント
03-3588-2200　http://columbia.jp/royaldeluxe/

「巨人の神話／スルタンの象と少女」
●7875円●DVD2枚組●172分

巨大な人形が街を歩く！ 現代の神話を目撃する!! 本誌では「Alfort」としても活躍されている漫画家やまだないとさんが推薦する「ロワイヤル・ド・リュクス」がDVDになりました。『ロワイヤル・ド・リュクス』は、今年創立30周年を迎える世界最大級のパフォーマンス集団で、ひとつのストーリーに沿って動物や巨人などの巨大な機械が、まるで活きているかのように町中を練り歩くショーを行い、フランス国内はもとより世界各地で多くの人を集め、伝説を残しています。このDVDでは、'93年から'01年までル・アーブルにて5度に渡って開催された壮大なパフォーマンス『巨人の神話』と、'06年の『スルタンの象と少女』の2作品を収録（単品でも同時発売）。ちなみにないとさんは'06年にフランスで見たのだそう…うらやましい！

みつばちのカスタムドール世界展

問合せ：GoFaギャラリー
www.gofa.co.jp

～ブライス・ドーリィ★バラエティ・プーリップ・えっくす☆きゅーと～

本誌でも「みつばち＠BabyBee」としてご活躍の、カリスマカスタムドール作家みつばち氏が、華麗なカスタムの世界をご覧いただくアートショウを開催。ブライスをはじめ、大小さまざまなサイズのカスタムドールを展示・販売します。

日時：6月22日～7月5日
会場：GoFaギャラリー
東京都渋谷区神宮前5-22-2 青山オーバルビル2F
TEL03-3797-4417

▲展示会用の新作ラフ。どんな仕上がりになるかは会場でのお楽しみ！

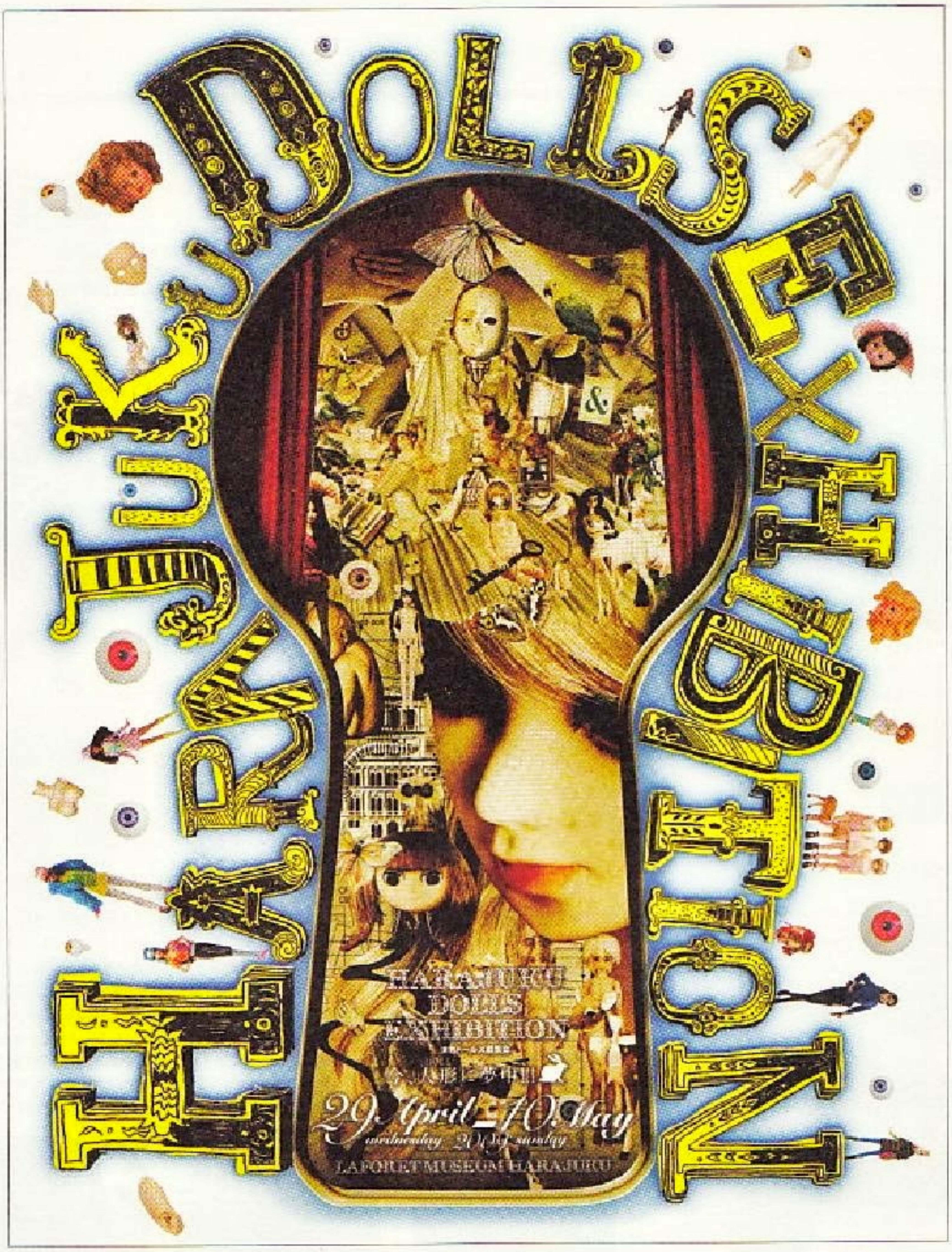
『リカちゃん 生まれます』

問合せ：創美社
http://sobisha.shueisha.co.jp

永遠の「リカちゃん」誕生物語が、一冊の本になりました。開発担当者が若き日の記憶をたどり、40年以上前の誕生秘話を語ります。開発ノートやグラビア写真を多数収録。表紙と同じ初代「リカちゃん」の《復刻版・非売品》人形が抽選で30名様に当たる企画も見逃せません！

『リカちゃん 生まれます』
●小島康宏著●1700円（税別）●発行／創美社、発売／集英社●発売中

BLYTHE is a trademark of Hasbro. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved. BLYTHE character rights are licensed in Asia to Cross World Connections, Ltd. Licensed by Hasbro. www.blythedoll.com(pc site) blythedoll.com



HARAJUKU DOLLS EXHIBITION

LAFORET
MUSEUM

日時:4月29日(祝)～5月10日(日) 11:00～20:00
会場:ラフォーレミュージアム原宿(ラフォーレ原宿 6F)
入場料:700円(ラフォーレカード会員は無料)
主催:ラフォーレ原宿　企画制作/ラップネット・ノット
http://www.laforet.ne.jp

「Dollybird vol.12」はいかがでしたか。ホビードールの世界で人気実力ともにトップを走るクリエイター12名と、創作人形の世界で圧倒的な存在である恋月姫。そして可動と造型の道を独走し続ける荒木元太郎。それぞれの才能がぶつかり、激しいエネルギーを発した今号は、これまでになく重厚感のある特集になりました。そもそもこの本の企画は、1年前に「ラフォーレミュージアム原宿」から、ドールの企画展のお話をいただいたことからはじまりました…。つまり、この本でご紹介した作家の皆さんが一同に会す、夢のドール展が開催されるのです。注目は荒木元太郎氏自ら組み立て塗装した、イベント限定のユノア・クルス。衣装はLittlePrincessがデザイン、ウィッグやシューズまでセットしたプレミアムモデルは限定70体の販売予定です。また、各アーティストによる衣装・人形作品の販売も予定。夢の一点物が手に入る好機です。このほか、ブライスやファッションロイヤリティなど人気メーカーの最新モデル展示や限定品販売など見逃せません。ホビーと創作、それぞれのジャンルを超えた夢の展示会に、あなたも参加しませんか。

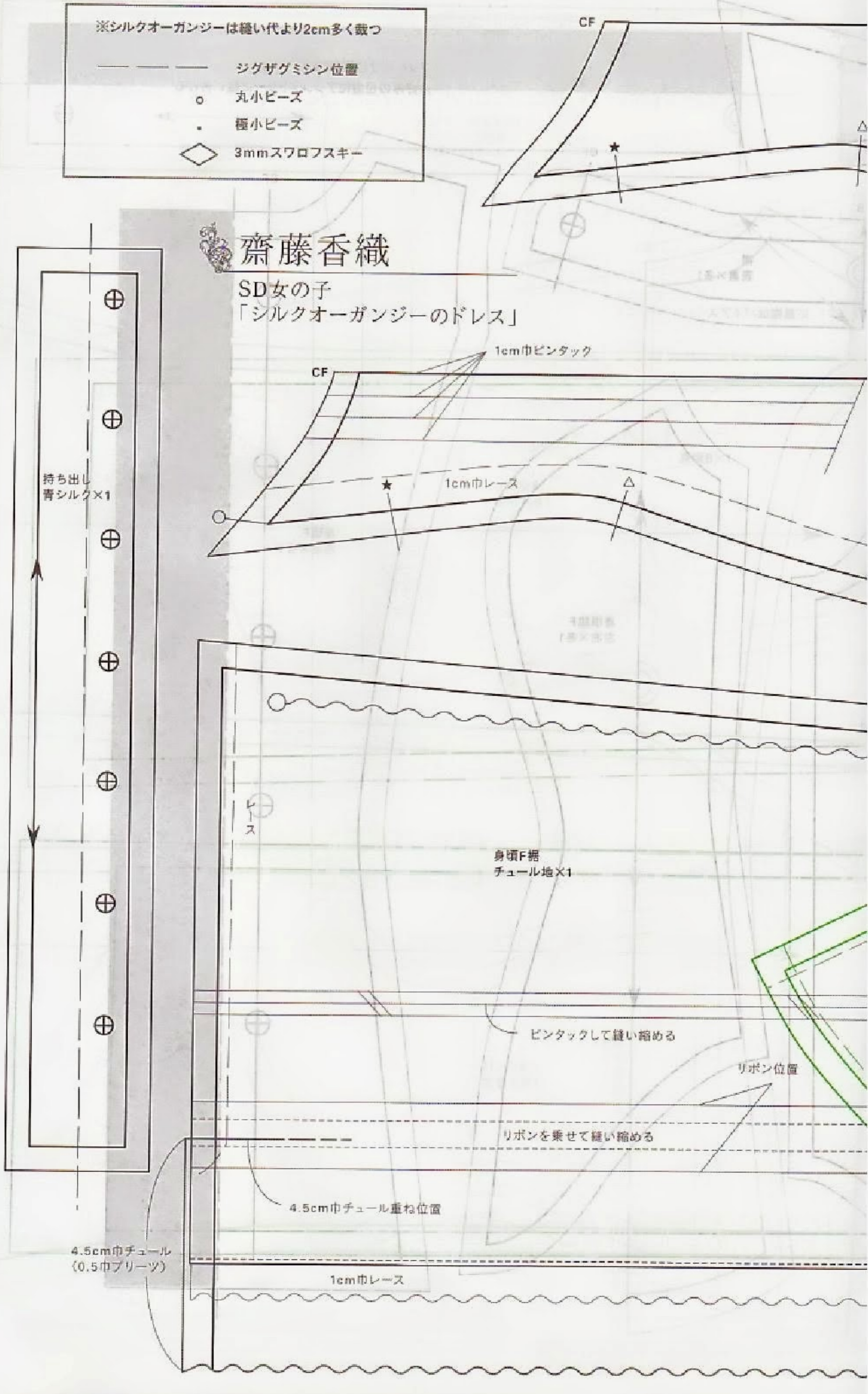
ユノア・クルス　ルシス、シスト
HARAJUKU DOLLS EXHIBITION 限定モデル

●各69250円●販売元/ノット(03-5766-5007　www.knot-inc.co.jp)●監修/ホビージャパン●全高42cm●キャスト製モデル●原型製作/荒木元太郎●組立・メイク/荒木元太郎●衣装製作/LittlePrincess

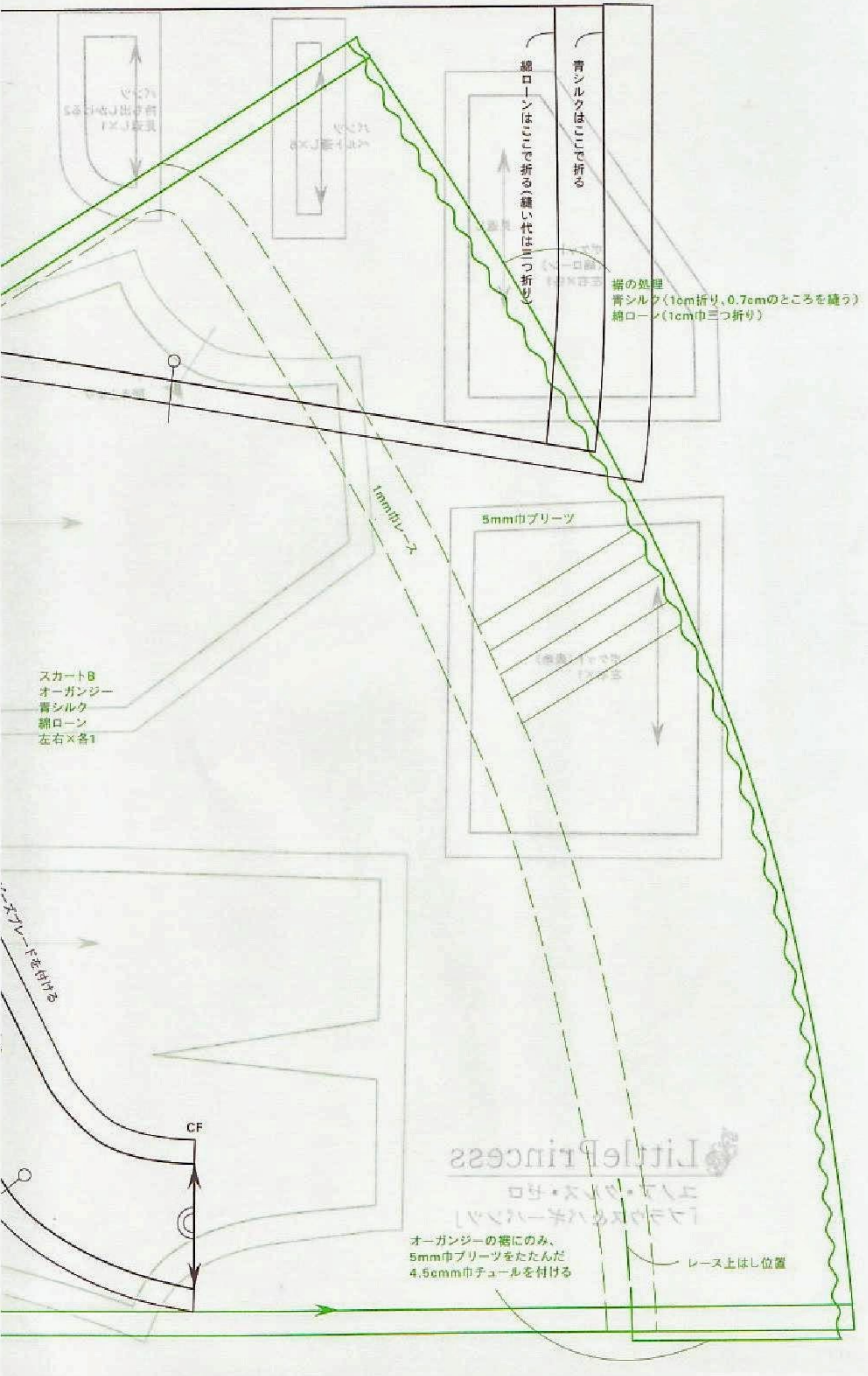
※限定数は、ルシス×40体、シスト×30体となります。※この商品は展示会場内のみでの販売予定です。※この商品の販売元は錬金術工房ではありません。お問合せはノットまたはホビージャパンまでお願いします。

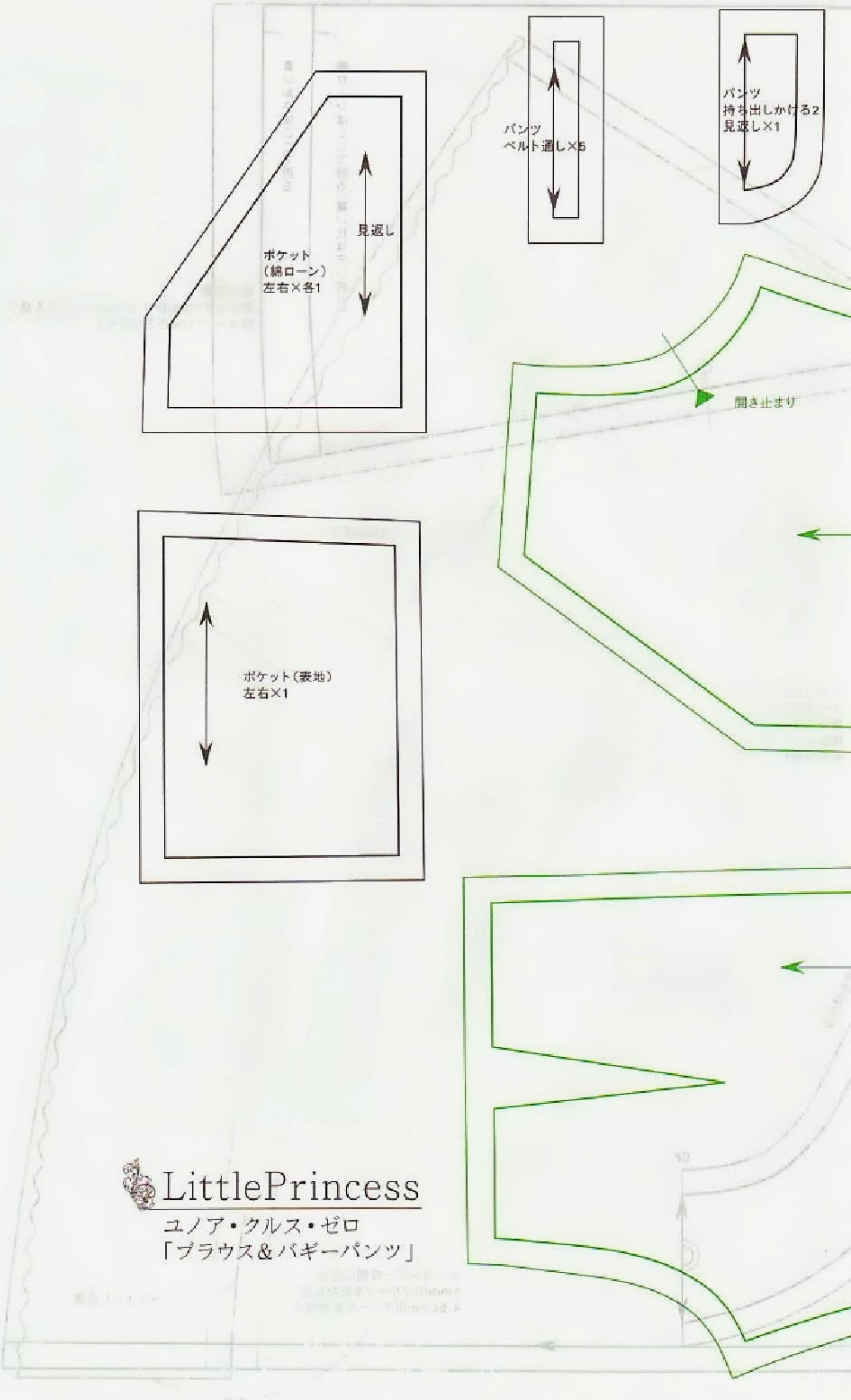
齋藤香織

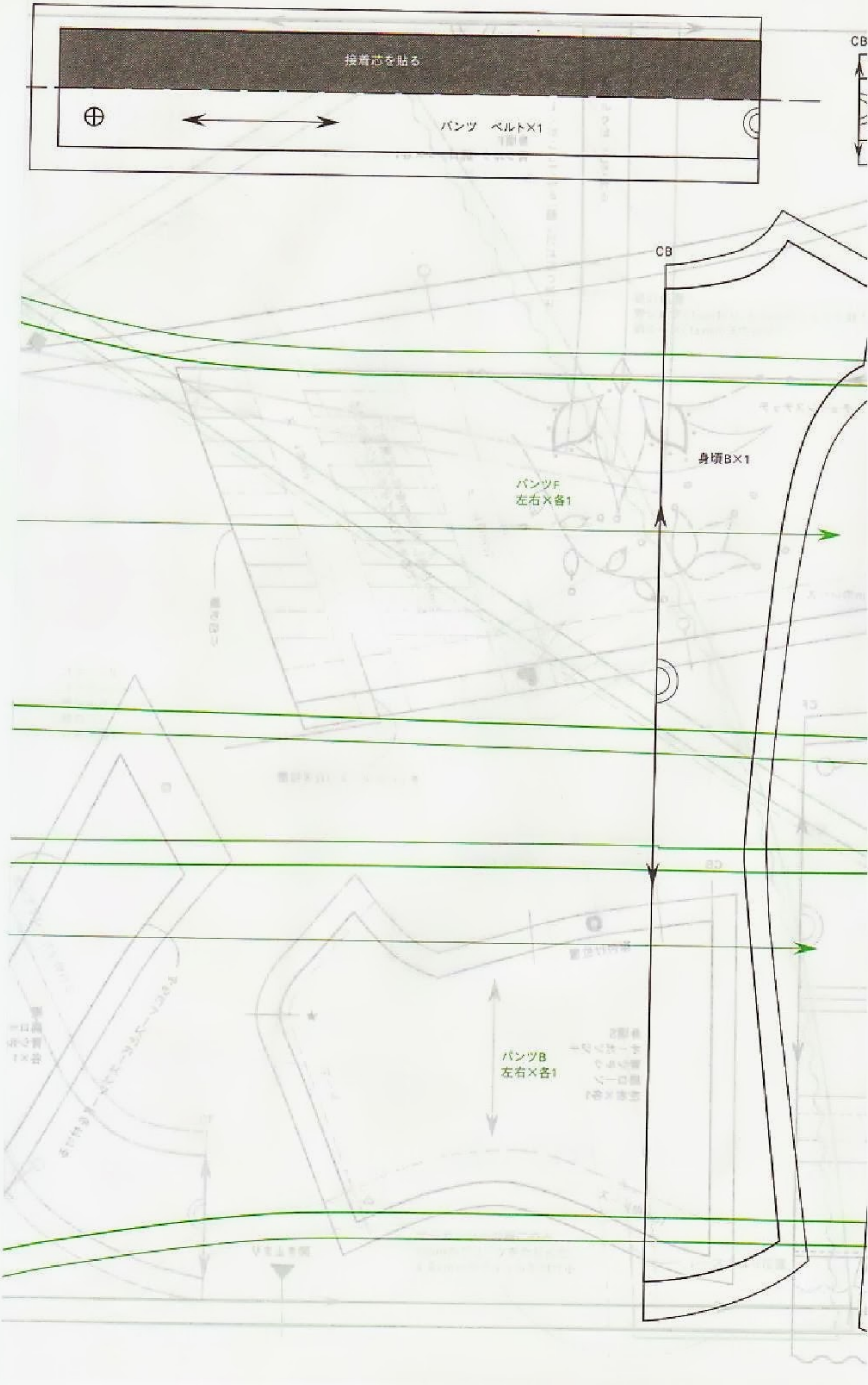
SD女の子
「シルクオーガンジーのドレス」

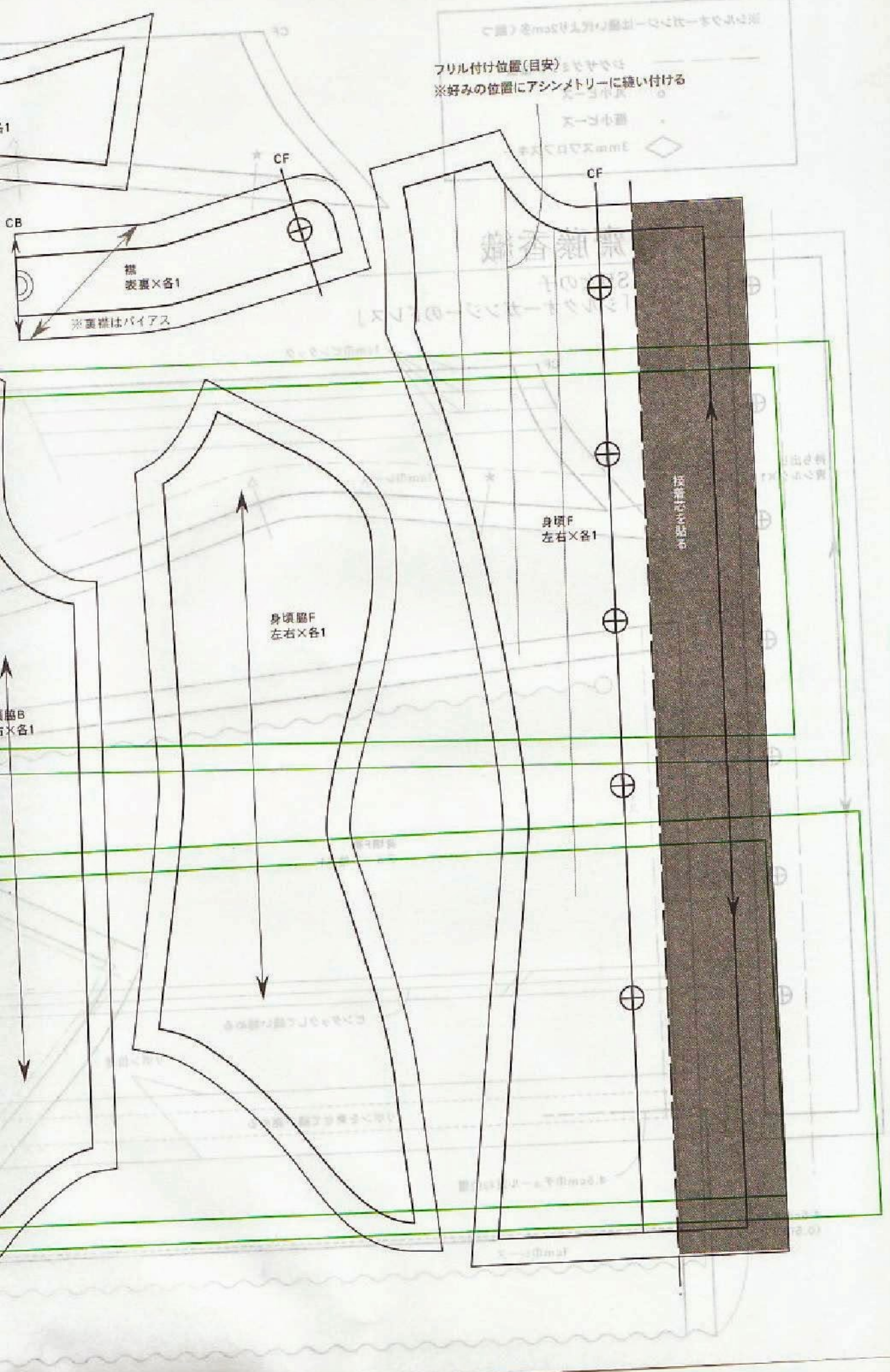


身頃F
青シルク・綿ローン×各1
チェーンステッチ
1cm巾レース
1cm巾レース
5mm巾の細レースでタックを作って乗せて
レースでおさえてジグザグミシンをかける
1cm巾レース
裁ち切り
CF
チュールレースつなぎ位置
CB
衿付け位置
身頃S
オーガンジー
青シルク
綿ローン
左右×各1
1cm巾レース
開き止まり
ふちにレースとビーズブレードをか
CB


青シルクはここで折る
綿ローンはここで折る（縫い代は三つ折り）
裾の処理
青シルク（1cm折り、0.7cmのところを縫う）
綿ローン（1cm巾三つ折り）
5mm巾プリーツ
1mm巾レース
スカートB
オーガンジー
青シルク
綿ローン
左右×各1
レースブレードを付ける
CF
オーガンジーの裾にのみ、
5mm巾プリーツをたたんだ
4.5cmm巾チュールを付ける
レース上はし位置

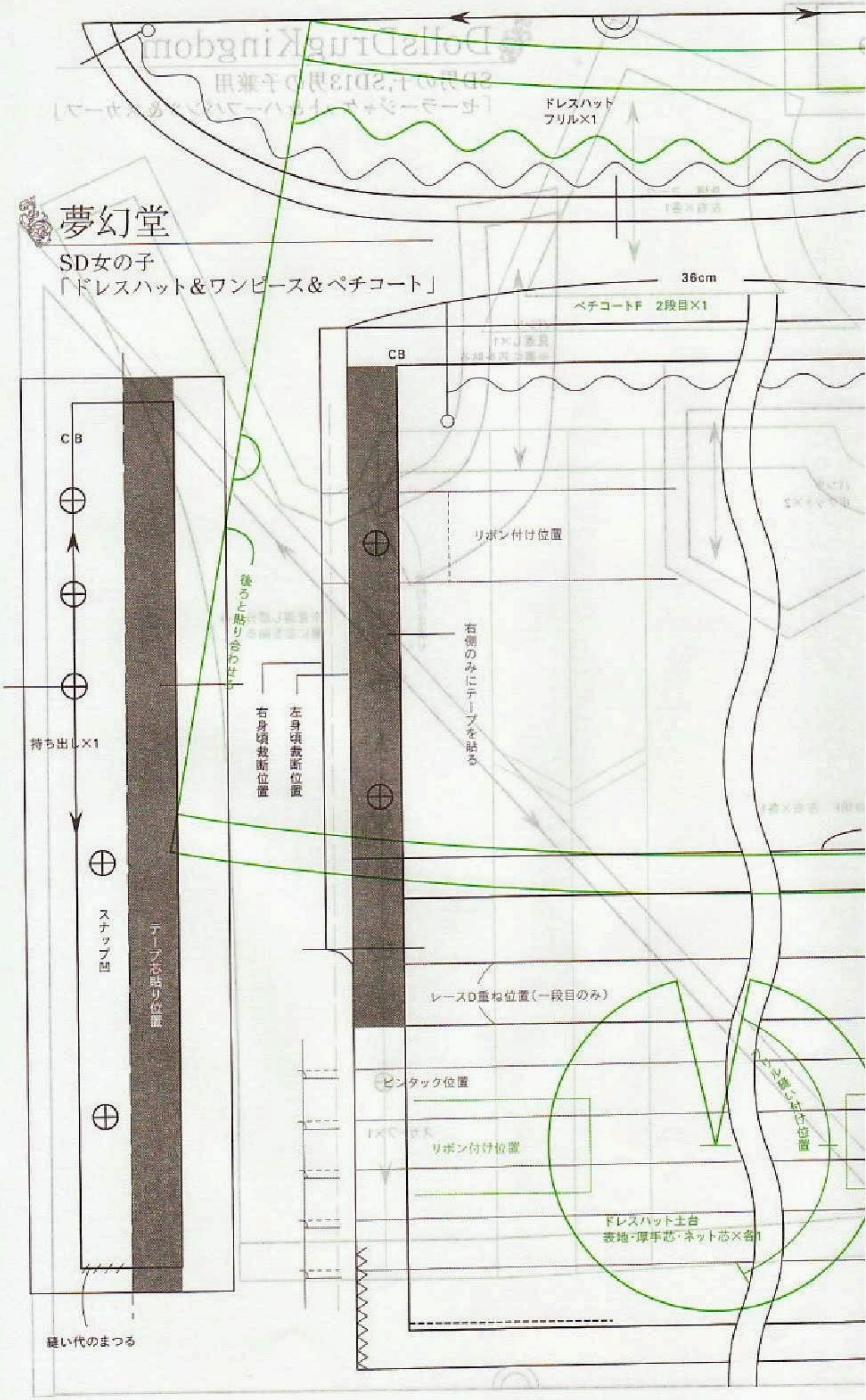

パンツ
持ち出しかける2
見返し×1
パンツ
ベルト通し×5
見返し
ポケット
（綿ローン）
左右×各1
開き止まり
ポケット（裏地）
左右×1
LittlePrincess
ユノア・クルス・ゼロ
「ブラウス＆バギーパンツ」

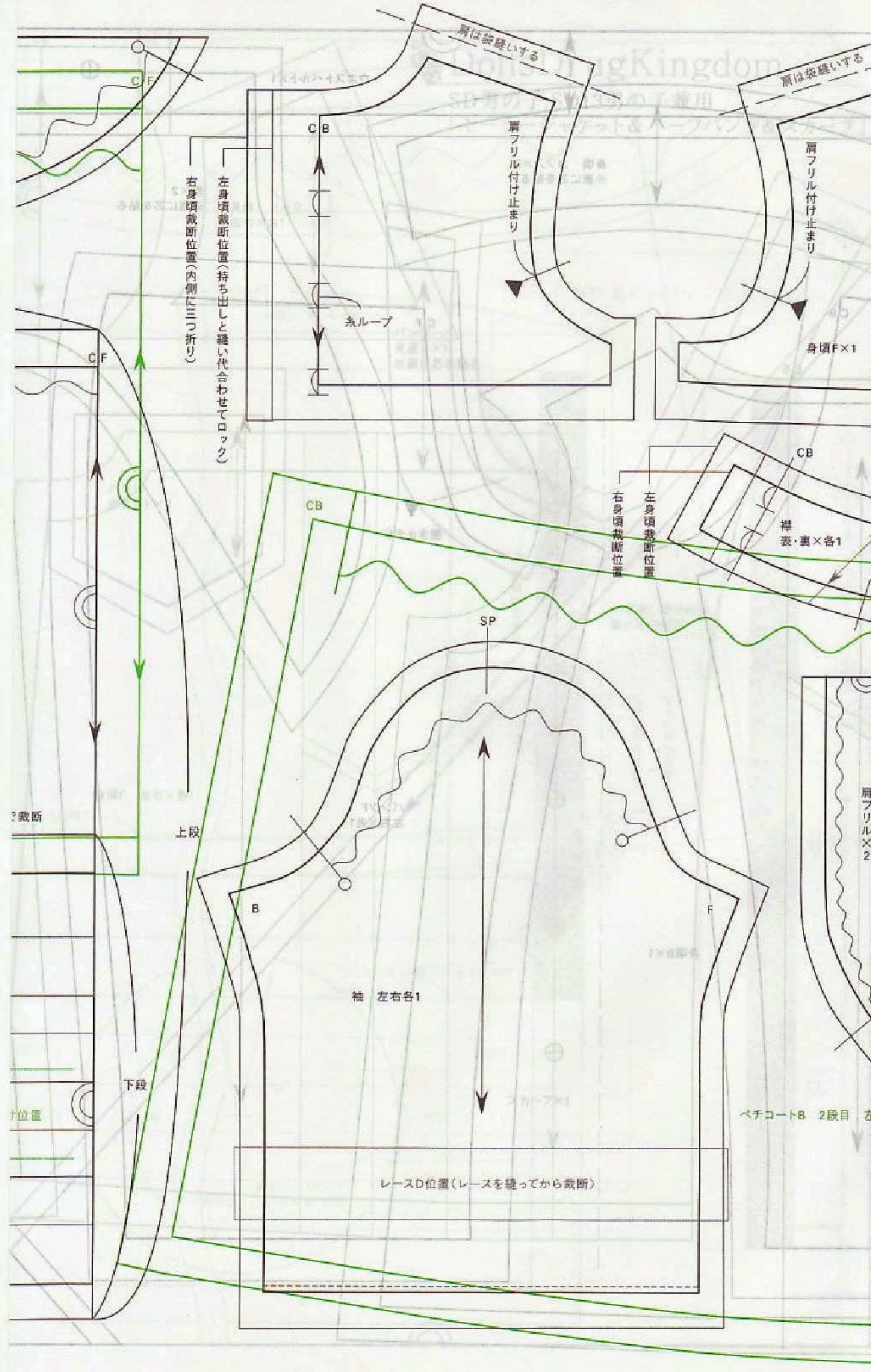

接着芯を貼る
パンツ　ベルト×1
CB
CB
身頃B×1
パンツF
左右×各1
パンツB
左右×各1

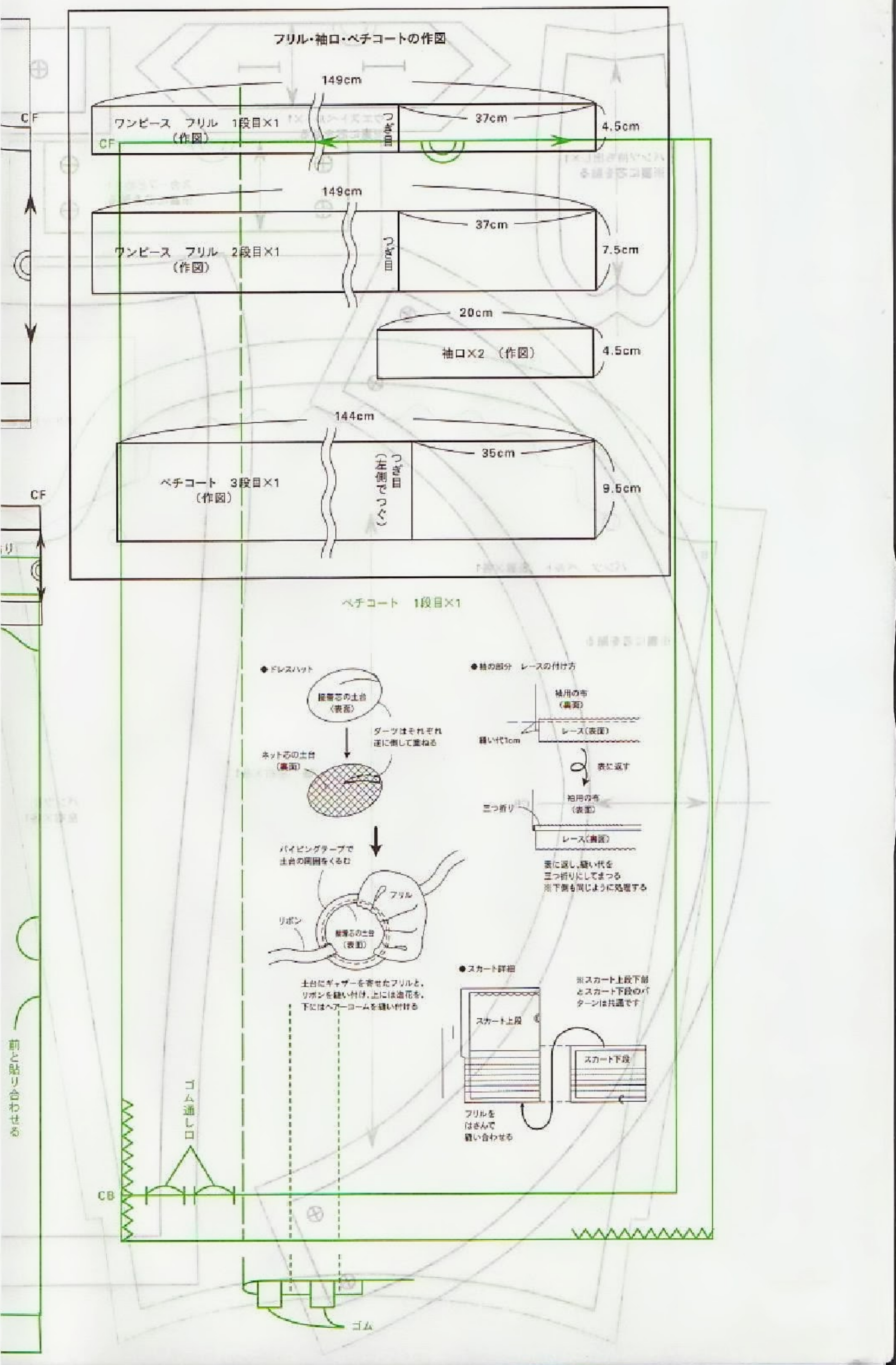

フリル付け位置(目安)
※好みの位置にアシンメトリーに縫い付ける
CF
CB
襟
表裏×各1
※裏襟はバイアス
CF
身頃F
左右×各1
接着芯を貼る
身頃脇F
左右×各1

夢幻堂

SD女の子
「ドレスハット&ワンピース&ペチコート」




肩は袋縫いする
肩は袋縫いする
肩フリル付け止まり
肩フリル付け止まり
CB
右身頃裁断位置（内側に三つ折り）
左身頃裁断位置（持ち出しと縫い代合わせてロック）
糸ループ
身頃F×1
CF
CF
CB
CB
右身頃裁断位置
左身頃裁断位置
襟
表・裏×各1
SP
B
F
袖　左右各1
上段
下段
レースD位置（レースを縫ってから裁断）
ペチコートB　2段目

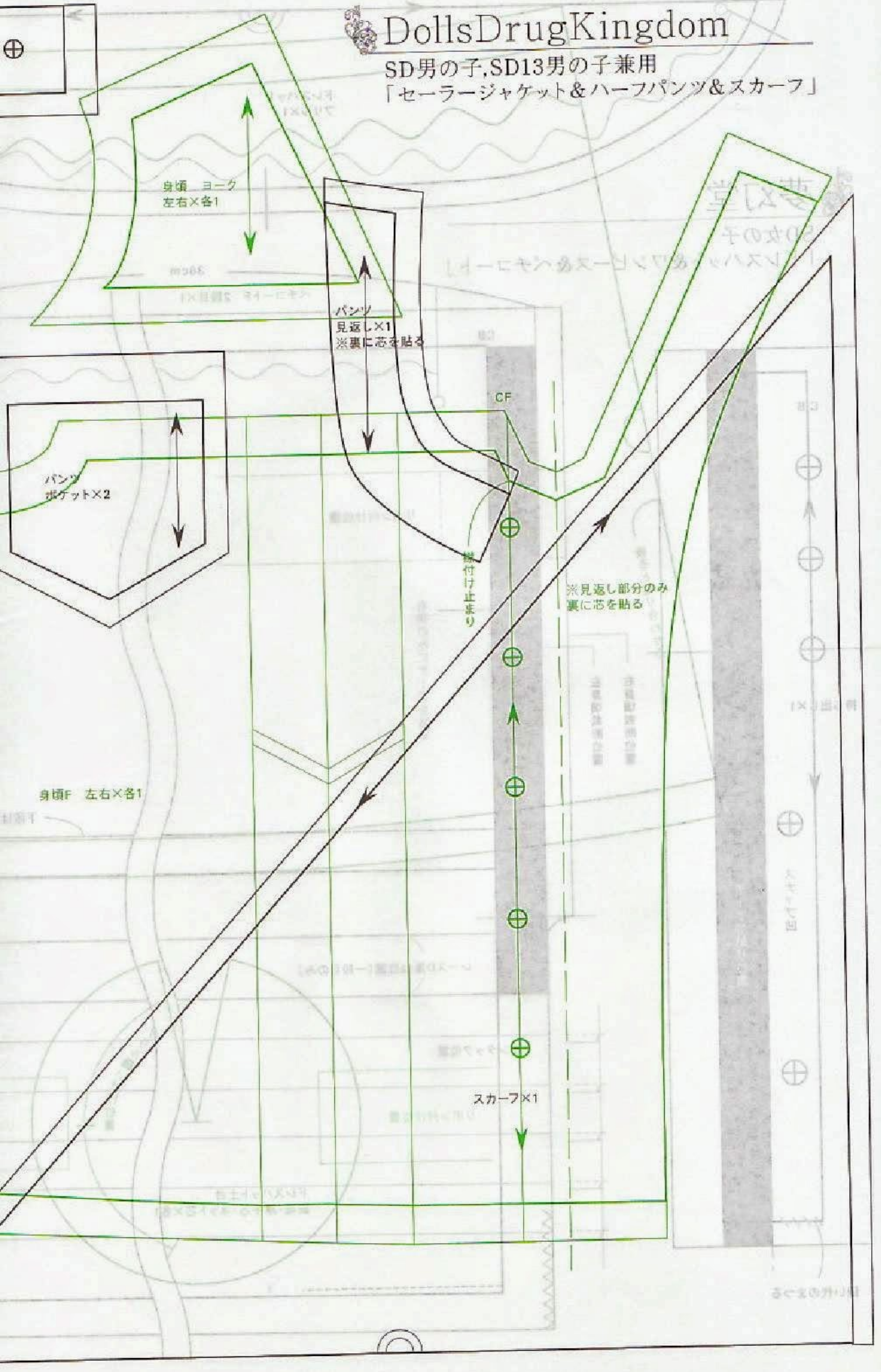


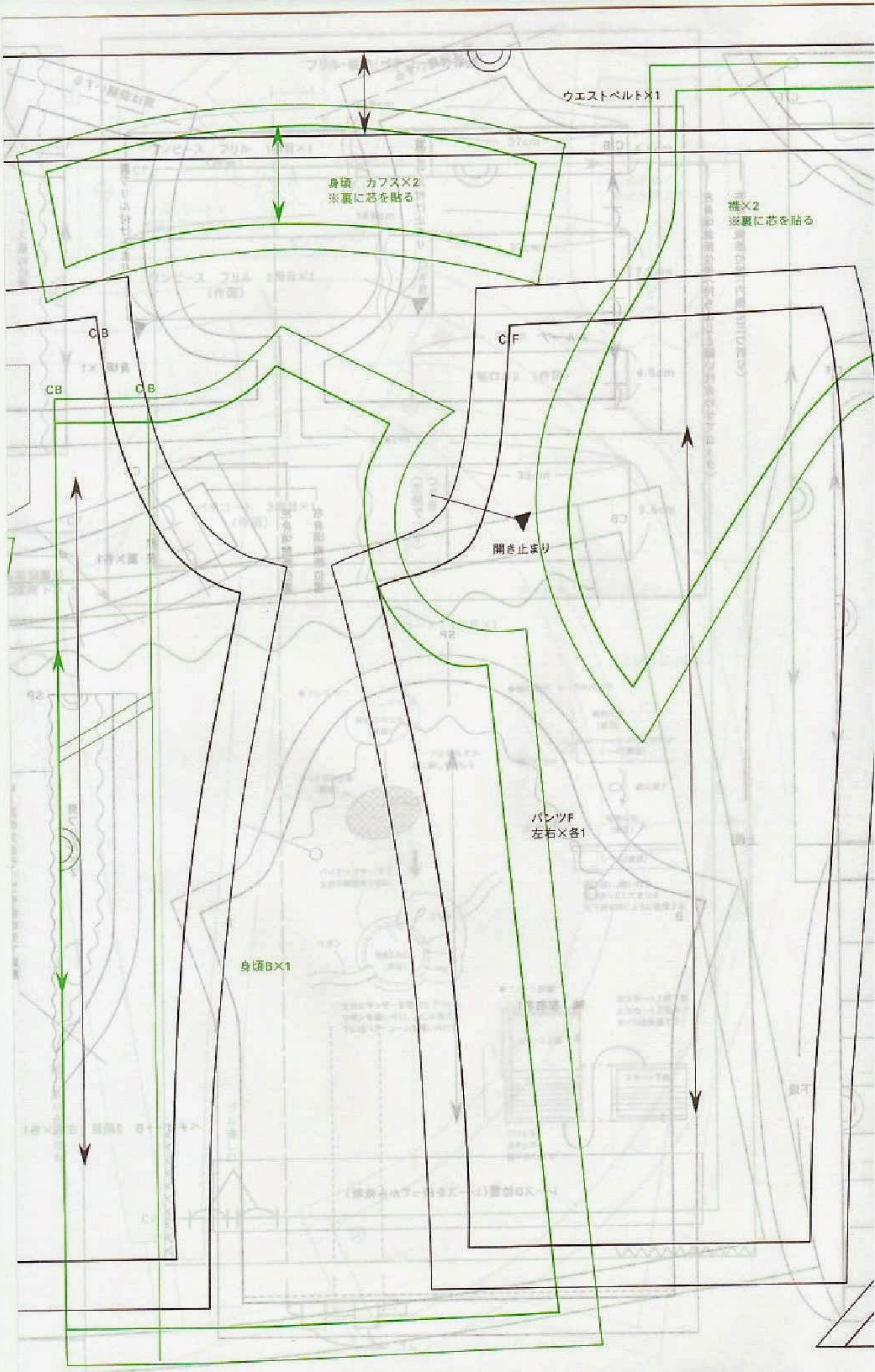
フリル・袖口・ペチコートの作図
149cm
ワンピース　フリル　1段目×1
(作図)
つぎ目
37cm
4.5cm
CF
149cm
ワンピース　フリル　2段目×1
(作図)
つぎ目
37cm
7.5cm
20cm
袖口×2　(作図)
4.5cm
144cm
ペチコート　3段目×1
(作図)
つぎ目
(左側でつぐ)
35cm
9.5cm
ペチコート　1段目×1
●ドレスハット
ダーツはそれぞれ逆に倒して重ねる
パイピングテープで土台の周囲をくるむ
フリル
リボン
土台にギャザーを寄せたフリルと、リボンを縫い付け、上には造花を、下にはヘアーコームを縫い付ける
●袖の部分　レースの付け方
縫い代1cm
レース(表面)
表に返す
三つ折り
レース(裏面)
表に返し、縫い代を三つ折りにしてまつる
※下側も同じように処理する
●スカート詳細
※スカート上段下部とスカート下段のパターンは共通です
スカート上段
スカート下段
フリルをはさんで縫い合わせる
ゴム通し口
CB
ゴム
前と貼り合わせる

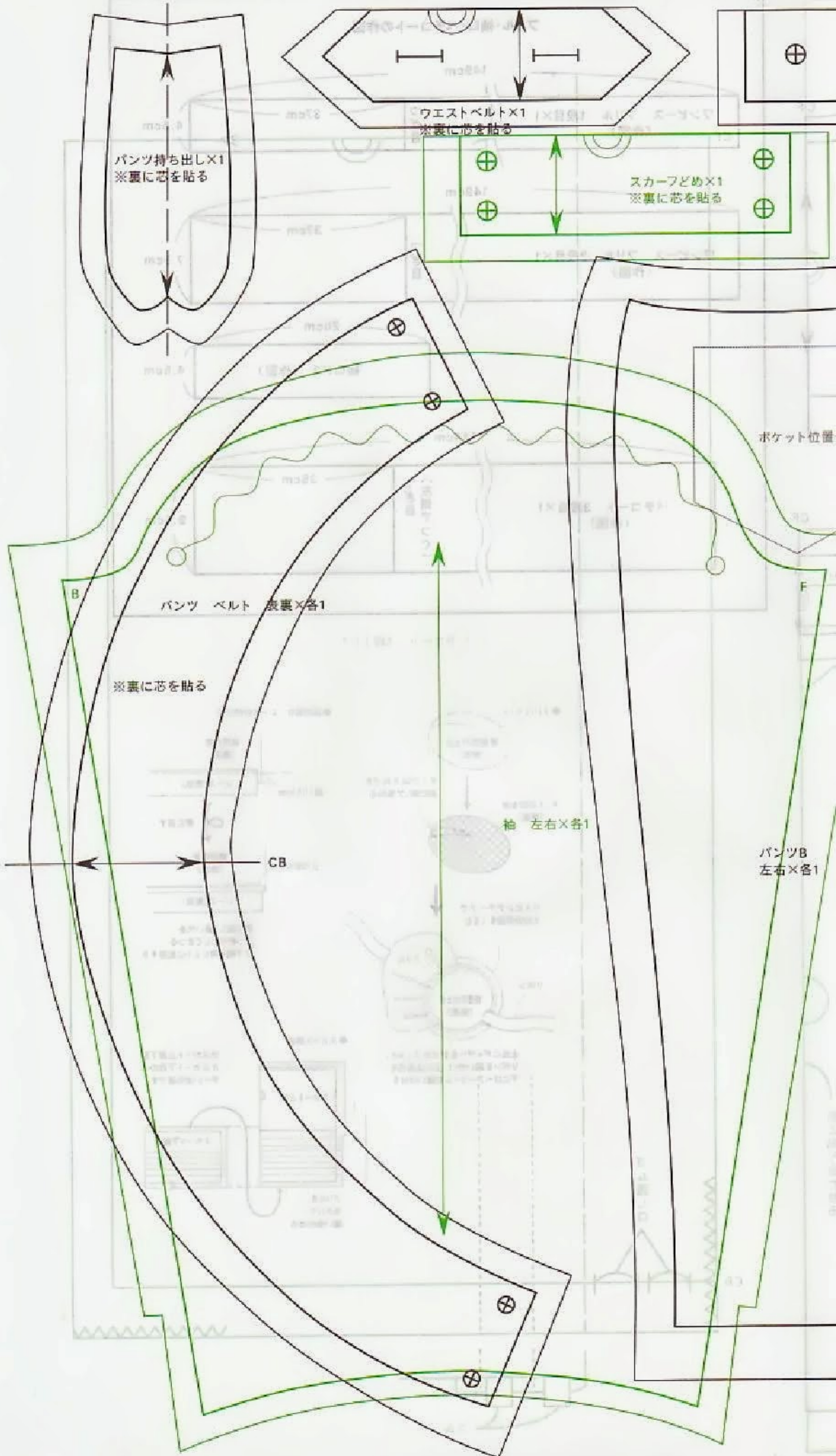
DollsDrugKingdom

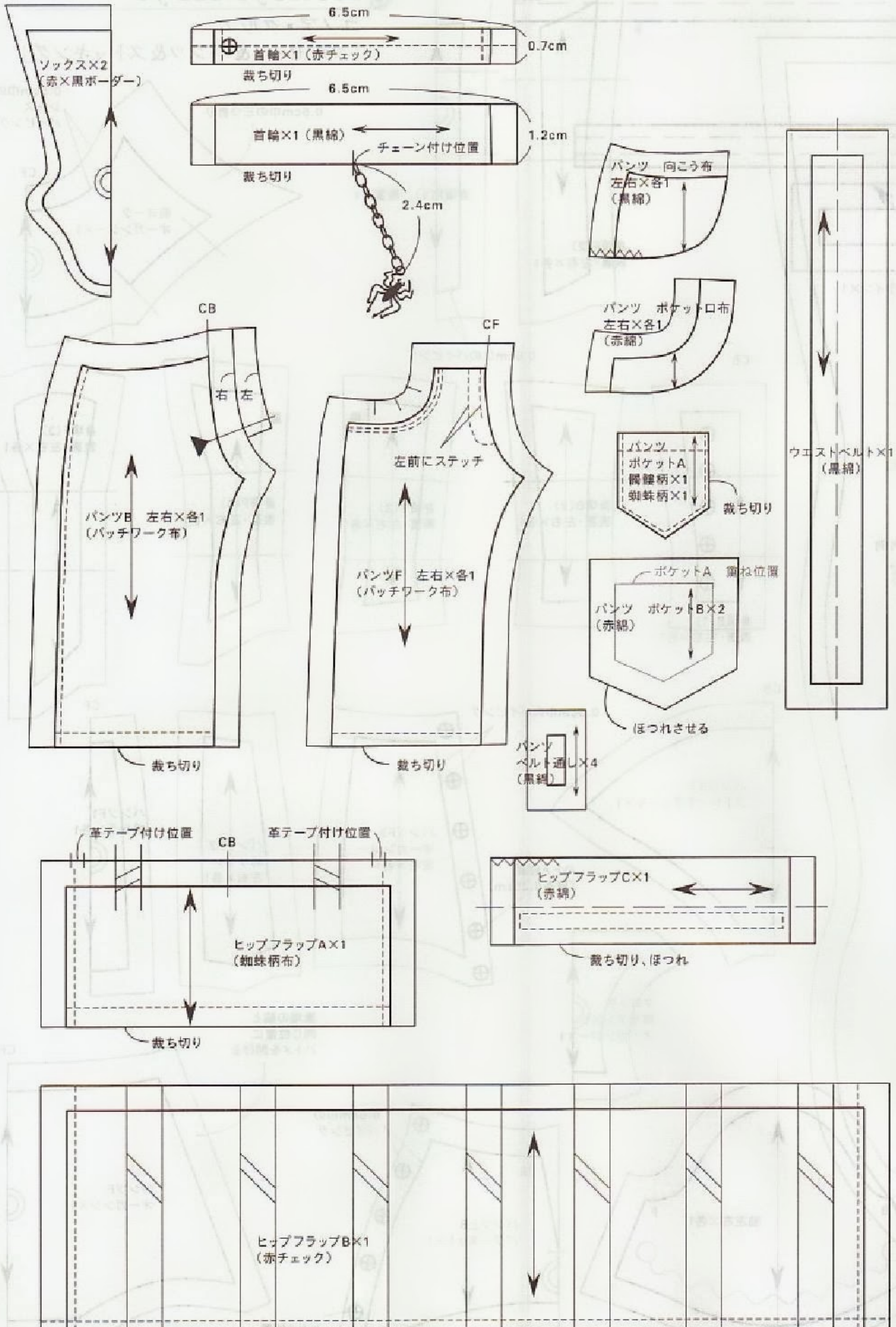
SD男の子,SD13男の子兼用

「セーラージャケット&ハーフパンツ&スカーフ」

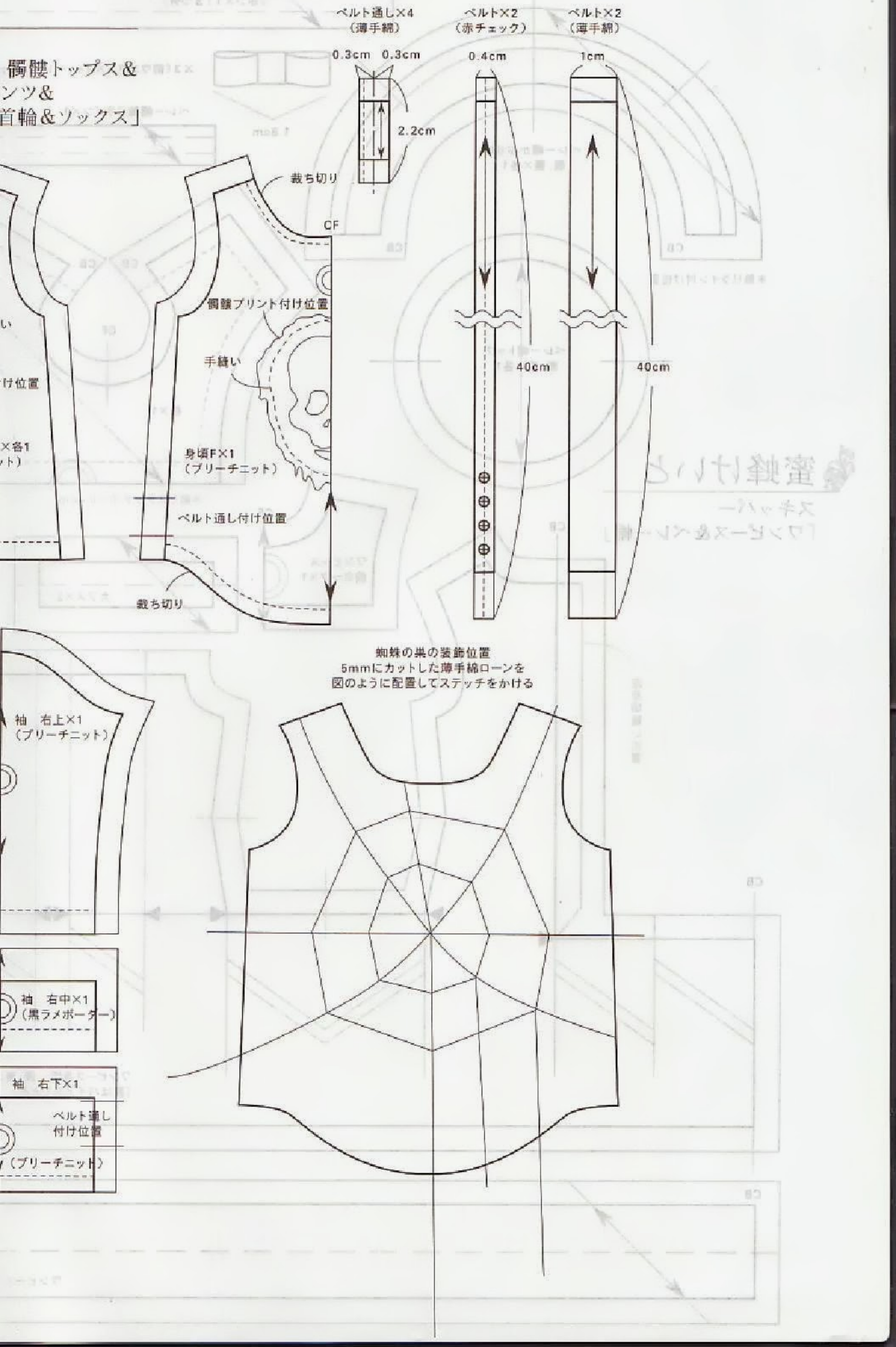



ウエストベルト×1
身頃　カフス×2
※裏に芯を貼る
襟×2
※裏に芯を貼る
CB
CB
CB
CF
開き止まり
パンツF
左右×各1
身頃B×1


パンツ持ち出し×1
※裏に芯を貼る
ウエストベルト×1
※裏に芯を貼る
スカーフどめ×1
※裏に芯を貼る
ポケット位置
F
B
パンツ　ベルト　表裏×各1
※裏に芯を貼る
袖　左右×各1
CB
パンツB
左右×各1

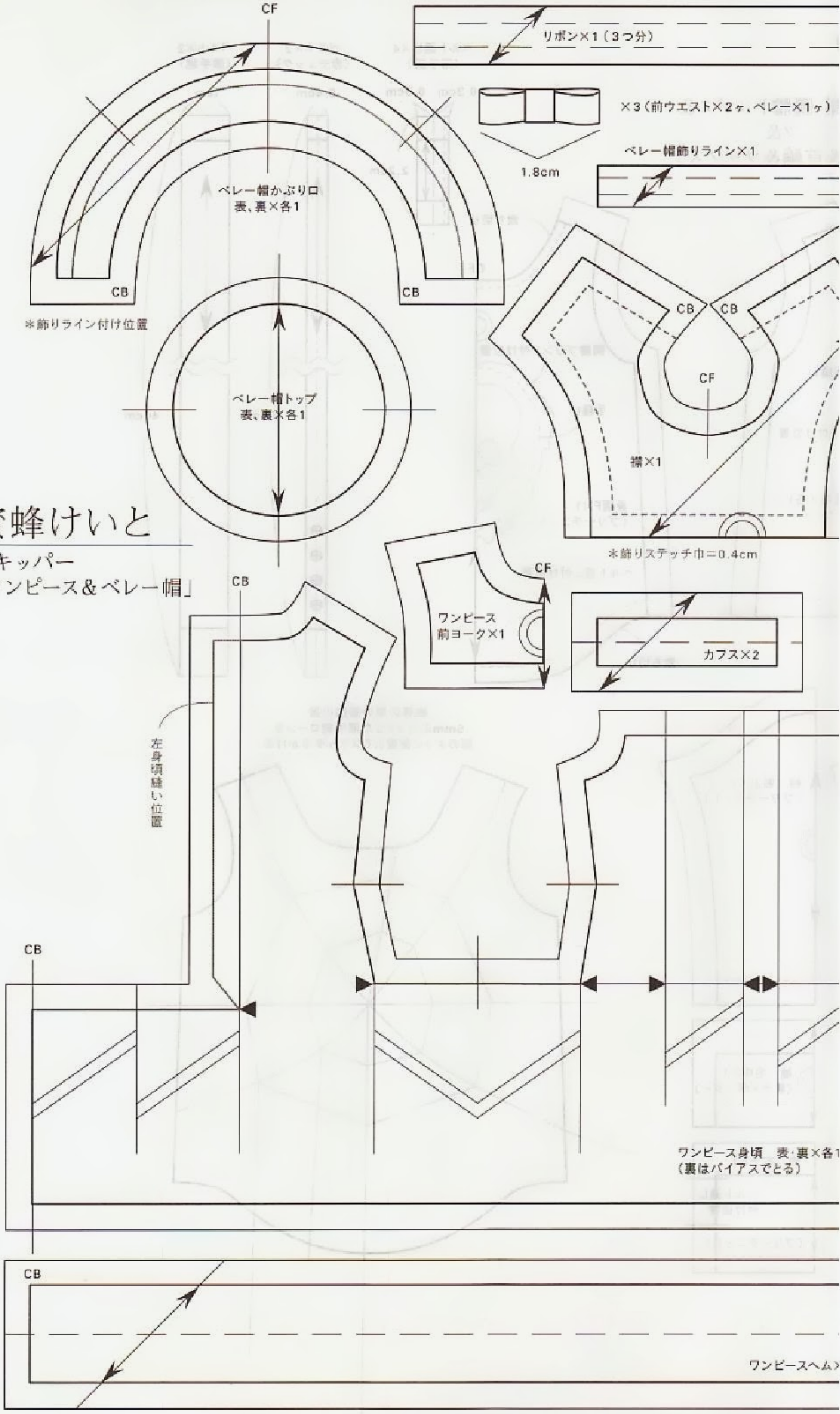

ソックス×2
（赤×黒ボーダー）
6.5cm
首輪×1（赤チェック）
0.7cm
裁ち切り
6.5cm
首輪×1（黒綿）
1.2cm
チェーン付け位置
裁ち切り
2.4cm
パンツ　向こう布
左右×各1
（黒綿）
パンツ　ポケット口布
左右×各1
（赤綿）
CB
右
左
パンツB　左右×各1
（パッチワーク布）
裁ち切り
CF
左前にステッチ
パンツF　左右×各1
（パッチワーク布）
裁ち切り
パンツ
ポケットA
髑髏柄×1
蜘蛛柄×1
裁ち切り
ポケットA　重ね位置
パンツ　ポケットB×2
（赤綿）
ほつれさせる
パンツ
ベルト通し×4
（黒綿）
ウエストベルト×1
（黒綿）
革テープ付け位置
CB
革テープ付け位置
ヒップフラップA×1
（蜘蛛柄布）
裁ち切り
ヒップフラップC×1
（赤綿）
裁ち切り、ほつれ
ヒップフラップB×1
（赤チェック）
裁ち切り

髑髏トップス＆
ンツ＆
首輪＆ソックス」



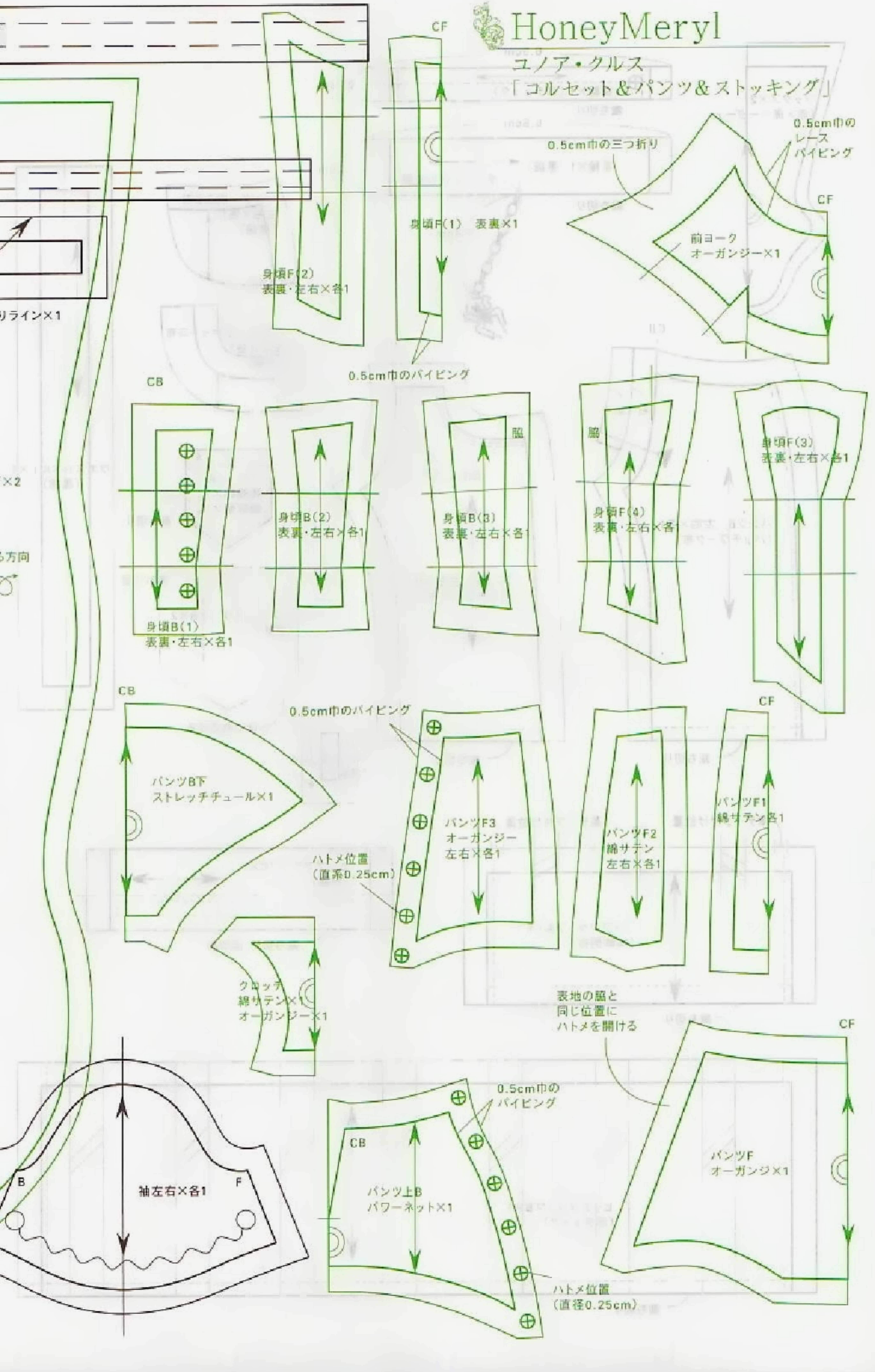
蜜蜂けいと

スキッパー
「ワンピース＆ベレー帽」



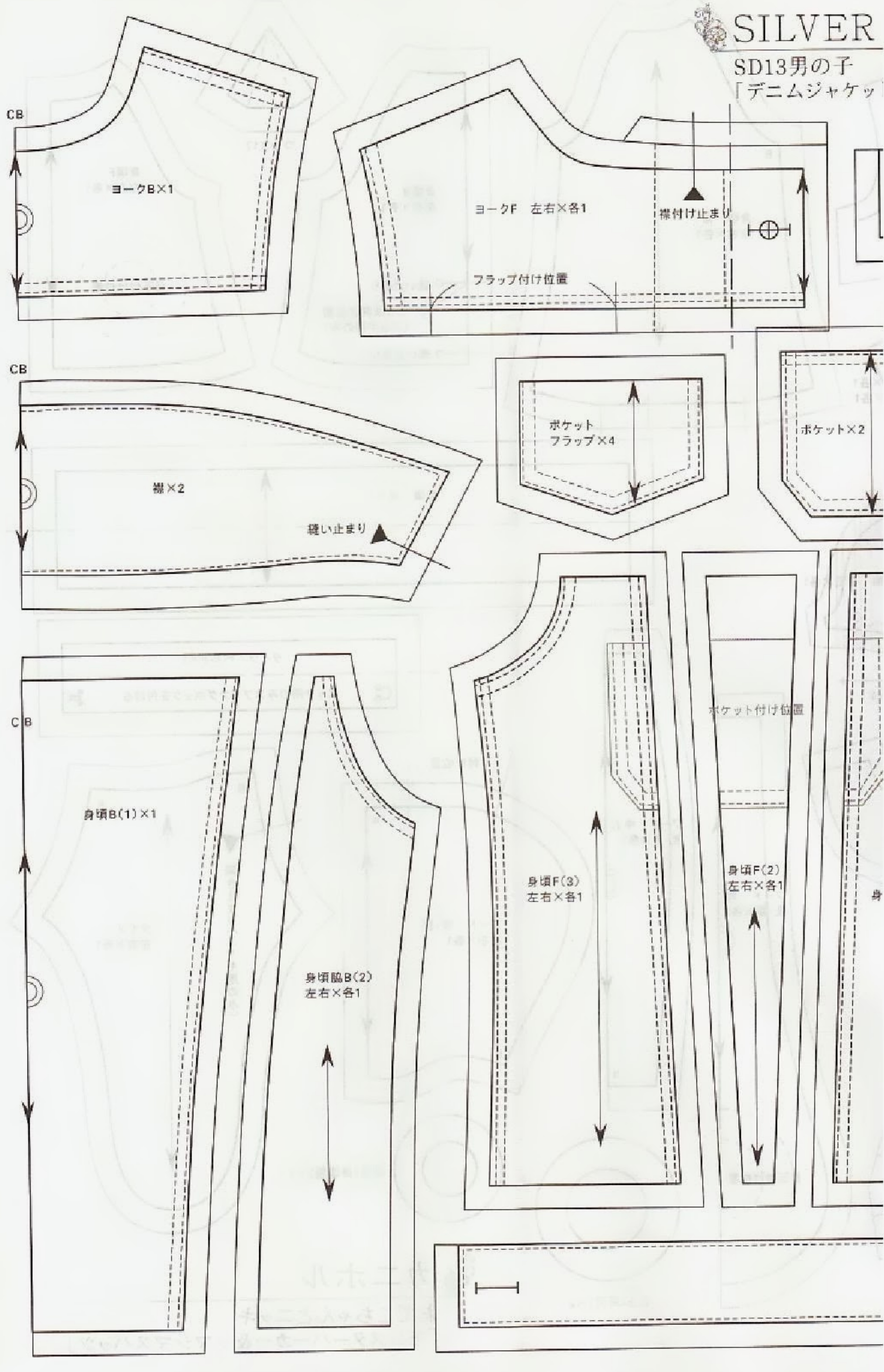
HoneyMeryl

ユノア・クルス
「コルセット&パンツ&ストッキング」

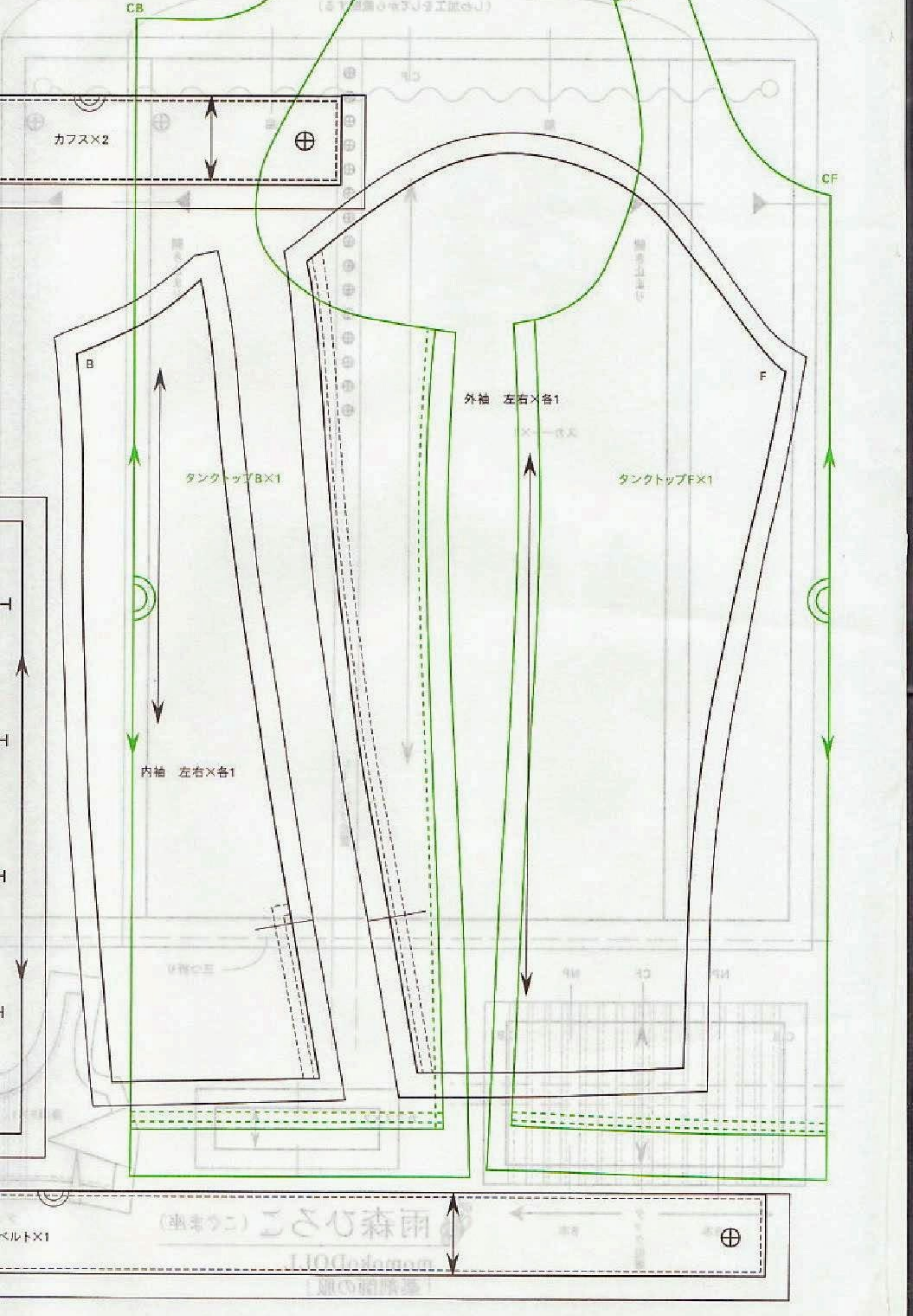


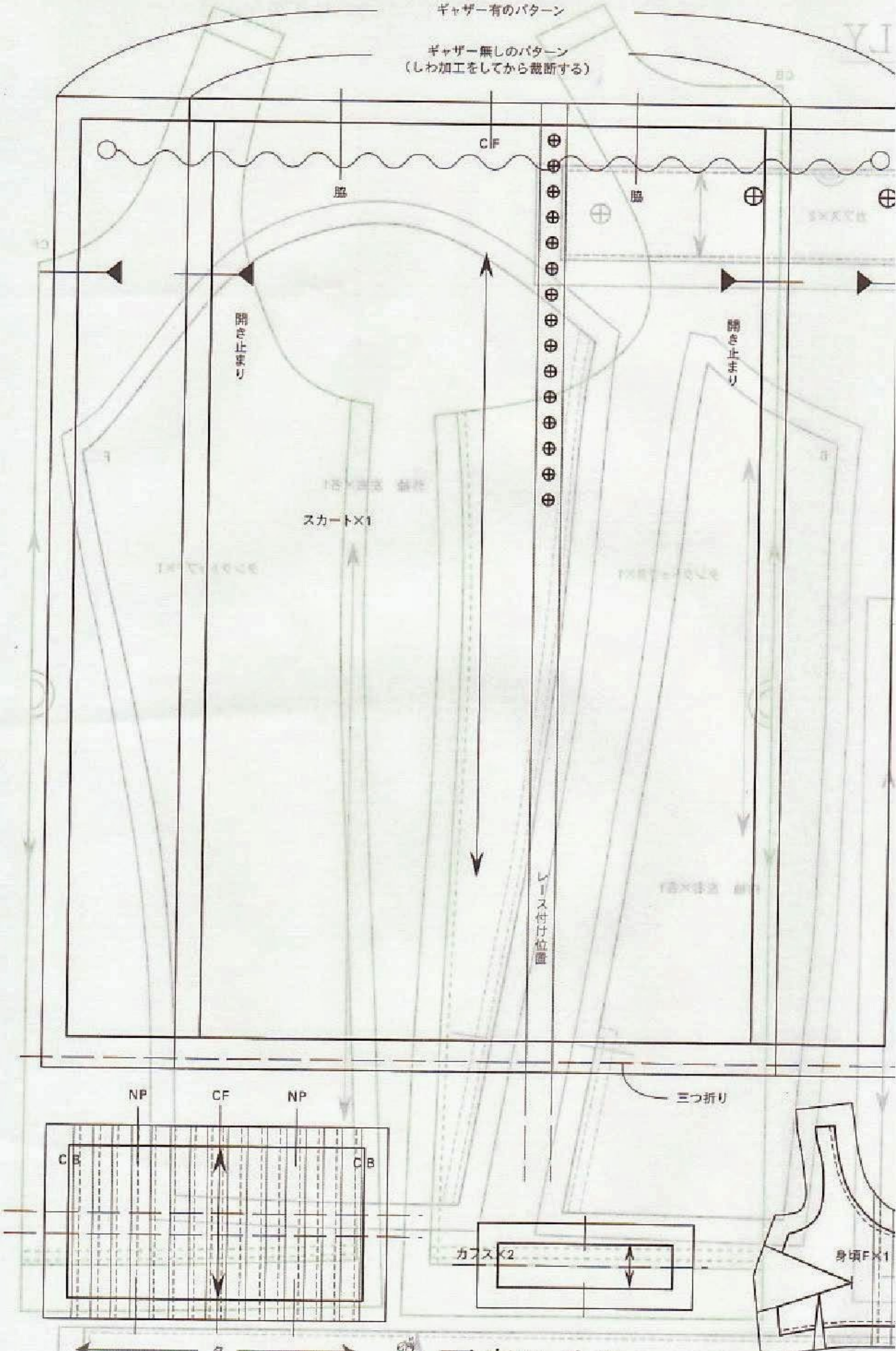
SILVER

SD13男の子
「デニムジャケッ



RFLY

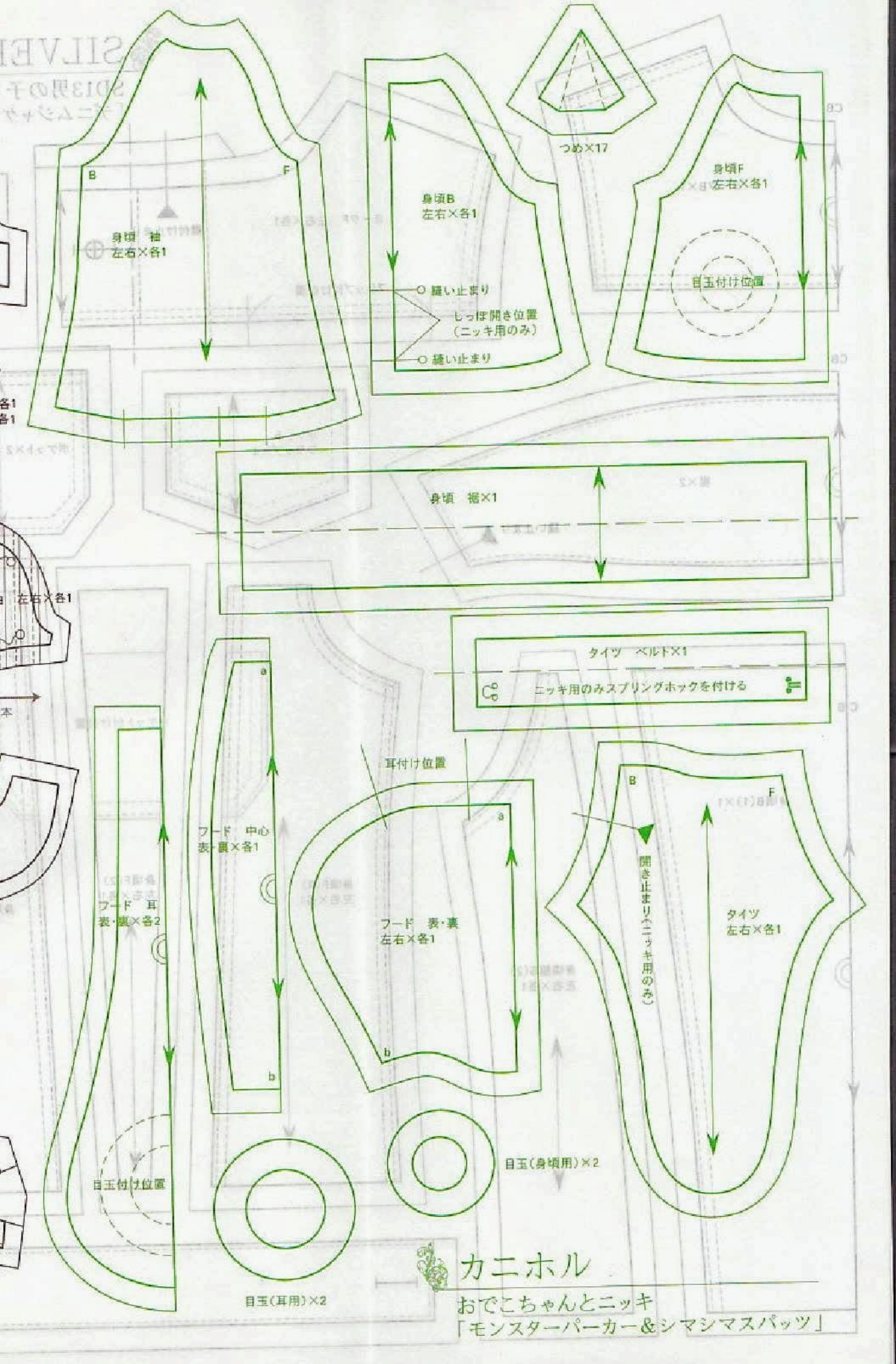




雨森ひろこ（こぐま座）

momokoDOLL

「薬剤師の服」



カニホル

おでこちゃんとニッキ

「モンスターパーカー&シマシマスパッツ」